HECHA EN ARGENTINA

XTREME PC

LA REVISTA ARGENTINA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC

SEPTIEMBRE 1998 • $4,90

URUGUAY $35 • BOLIVIA $14 • PARAGUAY G7800
CHILE $1600 • PERU $10 • ISSN 0329-5222

AÑO 1 • NUMERO 11

VOS LOS PEDISTE, NOSOTROS TE LOS DAMOS

COMBOS, CODIGOS, PERSONAJES OCULTOS Y TODOS LOS SECRETOS DEL MORTAL KOMBAT 4

ACELERA A FONDO Y SENTI TODO EL VERTIGO CON EL NUEVO SIMULADOR DE ELECTRONIC ARTS

Need for Speed 3

PREVIEWS EXCLUSIVOS!

Heretic II

La continuación del primer éxito de Raven, con una nueva perspectiva!

Max Payne

Te mostramos este nuevo arcade 3D, mezcla del Tomb Raider y el Duke Nukem, que va a ser uno de los grandes de 1999

GRUPO 4 EDITORIAL

9 770329 522002 00011

EN ESTE NUMERO LA PRIMERA PARTE DE LA GUIA ESTRATEGICA DEL COMMANDOS

Reviews: Heart of Darkness • Final Fantasy VII • Sanitarium • X-Wing Collector Series

CAJA Y MANUAL EN CASTELLANO



CAJA Y MANUAL EN CASTELLANO



CAJA Y MANUAL EN CASTELLANO



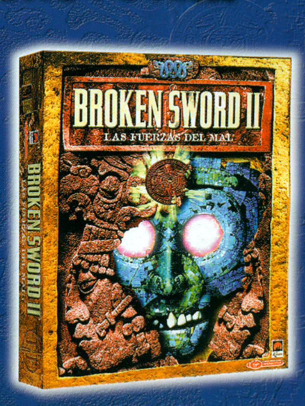


LOS CLASICOS DE SIEMPR
Y MUCHO MAS...

CAJA Y MANUAL EN CASTELLANO

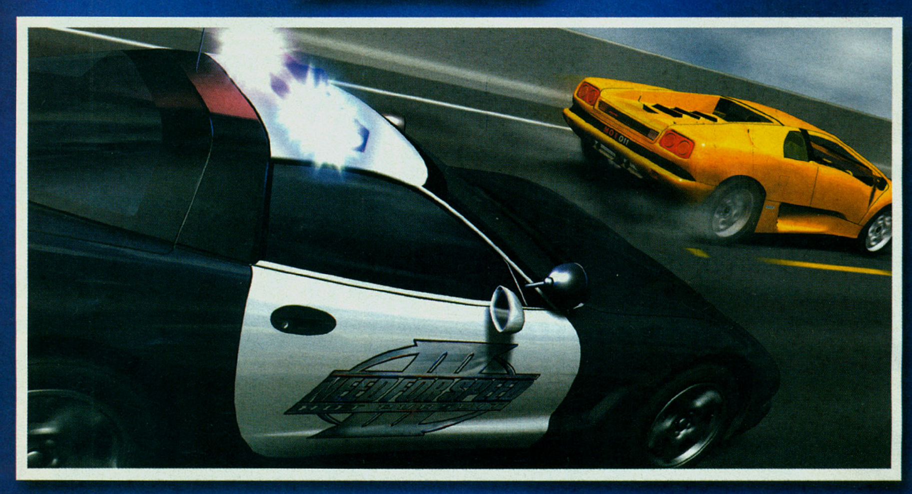


TOTALMENTE EN CASTELLANO



ACELERA A FONDO Y SENTI TODO EL VERTIGO CON EL NUEVO SIMULADOR DE ELECTRONIC ARTS





Ya sabemos que Electronic Arts es una empresa que realiza juegos que en muchos casos son dignos de admiración, pero hay ciertas ocasiones que supera todo lo conocido y sorprende, como es en el caso del Need for Speed 3. ¿Por qué? Leé la nota de la página 32 y enteráte de todos los detalles.

Nota del Editor

XTREME PC, está a punto cumplir su primer año de vida. Quién hubiera dicho, que un pequeño proyecto entre amigos, se convertiría en lo que es hoy. Un referente para los usuarios, de los productos que se lanzan al mercado del software y del hardware de juegos para PC. Es evidente que si hemos llegado hasta este punto, se debe en parte a que algunos colaboradores de primer nivel se unieron al equipo y a otro factor elemental. El apoyo incondicional de todos y cada uno de ustedes, nuestros fieles lectores. Que no les quepa ninguna duda de que gracias a ustedes pudimos seguir siendo una revista independiente, realizada simple y llanamente para satisfacer (dentro de lo posible) sus ansias de conocimiento sobre los juegos para PC. Y para intentar saciar sus inagotables ganas de conocer más y más sobre todo lo que acontece en el mercado, les preparamos este nuevo número lleno de sorpresas. Para empezar, este mes, cuatro juegos espectaculares se han llevado el premio XTREME. Esto no es algo que suceda muy a menudo, por lo que les recomiendo que chequeen la sección de reviews para ver de que se trata. También este mes es especial ya que por fin podrás enterarte de todos los detalles acerca de Need for Speed III en nuestra nota de tapa, un juego que promete ser realmente espectacular. Espero que disfruten esta edición y los esperamos el mes que viene una vez más, en este, nuestro pequeño mundo, el de los juegos para PC.



PAGINA 52

Sanitarium

La nueva aventura de Dreamforge deslumbra con su excelente diseño y su intrigante argumento.

XTREME PC

LA REVISTA MAS COMPLETA DE JUEGOS DE LA ARGENTINA

SEPTIEMBRE 1998

EDITORIAL

DIRECTOR Y EDITOR Maximiliano Peñalver
JEFE DE REDACCION Guillermo Belziti

DISEÑO Y DIAGRAMACION

DIRECTORES DE ARTE Gastón Enrichetti
Martín Varsano

ARTE DE TAPA, INDICE Y PAGINA 32

Ian Gilliland (U.S.A.)

CORRECCION

Mauricio Urbides

COLABORARON EN ESTE NUMERO

Sebastián Di Nardo, Diego Bournot
Durgan A. Nallar, Santiago Videla

PRODUCCION PUBLICITARIA

José D'Angelo

IMPRENTA

New Press Grupo Impresor S.A.

DISTRIBUCION

CAPITAL Y GBA: HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103 Cap. Fed. Tel.: 304-3510.
INTERIOR: Dist. AUSTRAL S.A., Isabel La Católica 1371 Cap. Fed. Tel.: 301-0701.
EXTERIOR: D.I.S.A., Pte. L. S. Peña 1832/36 Bs. As. Tel.: 305-3160

XTREME PC ®, es una publicación mensual de Grupo4 Editorial®, Bolivar 187 5° "D" Capital Federal, C.P. 1066, Tel./Fax: 331-3207, Buenos Aires, Argentina. E-Mail: xtremepc@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual en trámite. ISSN 0329-5222
Las notas firmadas, son opinión de sus respectivos autores.


Próximamente en su PC
una
MUJER
y su destino robado!
UN
Agente de Viajes
y su última
COMISION...
...su propia
ALMA!
ENFRENTE
Atemorizantes
PELIGROS
en un
bien confeccionado
SMOKING!

news

LOS ULTIMOS ACONTECIMIENTOS EN EL MUNDO INFORMATICO

TE REGALAMOS 500 DEMOS DEL GRIM FANDANGO™



Y a todos conocemos y estamos esperando la salida del nuevo juego de aventura de LucasArts, Grim Fandango.

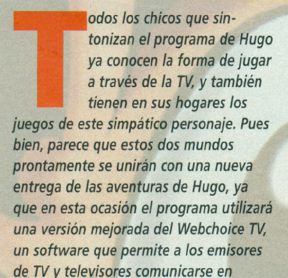
Ahora 500 de nuestros lectores (residentes en Capital Federal y Gran Buenos Aires) podrán ser poseedores de una demo de este sensacional juego, y así vislumbrar parte de la maravillosa aventura que la gente de LucasArts está preparando. Para los pocos que aún no están al día sobre qué es Grim Fandango, les vamos a hacer una breve reseña: El juego está siendo diseñado por Tim Schafer (la mente creativa detrás del Day of the Tentacle y Full Throttle) y nos mostrará las aventuras de Manny Calavera, un empleado del más allá que tiene la ardua tarea de recibir a los recién llegados a la Tierra de los Muertos, preparándolos para su viaje de 5 años a través de este particular paraje.

Pero Manny está cansado de su trabajo, y nuestra tarea será ayudarlo a tener una vida más placentera y agradable. La misión no va a ser nada fácil, se los aseguro.

Grim Fandango será además la primer aventura de Lucas que contará con personajes animados completamente en 3D, basados en una fiesta del folklore mexicano conocida como "El Día de los Muertos" con un entorno mucho más oscuro y , un nuevo sistema de manejo simplificado, en el cual la acción estará centrada como nunca en los acontecimientos que ocurran en nuestra pantalla.

Los interesados en retirar el demo, deberán acercarse a Bolívar 187 5ºD los días 21 y 22 de Septiembre, en el horario de 12 a 18 horas.

UN NUEVO ENGINE PARA LA SECUELA DEL Hugo



Todos los chicos que sintonizan el programa de Hugo ya conocen la forma de jugar a través de la TV, y también tienen en sus hogares los juegos de este simpático personaje. Pues bien, parece que estos dos mundos prontamente se unirán con una nueva entrega de las aventuras de Hugo, ya que en esta ocasión el programa utilizará una versión mejorada del Webchoice TV, un software que permite a los emisores de TV y televisores comunicarse en cuestión de segundos. El software Webchoice TV percibe los efectos de sonido de las transmisiones de TV que guían automáticamente al Web Browser (Internet Explorer o Netscape) del televidente hacia una página web del emisor de TV y ofrece de esta forma a los telespectadores una experiencia de televisión más personalizada.

Este sistema totalmente automático estará disponible gratis para los consumidores, sin la necesidad de la compra de ningún hardware adicional. Para hacer funcionar el software, el usuario puede utilizar el micrófono de la computadora o conectar un simple cable de audio de la TV a la PC. Es así de simple. El sistema funciona utilizando un efecto de sonido secundario durante la transmisión de TV que luego es decodificado por el software de TV Webchoice.

Según comentarios de Carlos Zalve, Director de Webchoice TV, este nuevo sistema va a ser utilizado para aumentar la interactividad en juegos como el Hugo, en donde los chicos podrán participar de una manera mucho más personal, cosa imposible de realizar en un medio tan masivo como la TV, pero totalmente factible en la web, un canal mucho más adecuado para este tipo de lanzamientos.

RANKING DE XTREME PC

Posición de este mes	Título	Compañía	Género	Posición del Mes Anterior
1	Commandos: B. E. L.	Eidos	Estratégicos	-
2	C. del Mundo: Francia 98	EA Sports	Deportes	1
3	Unreal	Epic Megagames	Acción/Arcades	6
4	Quake II	id Software	Acción/Arcades	4
5	Tomb Raider II	Eidos	Acción/Arcades	-
6	FIFA: RTTWC 98	EA Sports	Deportes	3
7	Battlezone	Activision	Acción/Arcades	7
8	Starcraft	Blizzard	Estratégicos	8
9	Mortal Kombat 4	Midway	Acción/Arcades	-
10	NBA Live '98	EA Sports	Deportes	7

¡Increíble como los gustos de nuestros lectores pueden modificar de manera tan brusca el ránking mes a mes!

En esta ocasión un nuevo juego de estrategia surgido de la nada se elevó al primer puesto, desplazando a sus competidores de manera implacable. Estamos hablando del Commandos, uno de los más interesantes juegos estratégicos que se han visto para la PC. La gente se quedó cautivada automáticamente con sus geniales gráficos y su atrapante historia. Otro título que de a poco va trepando posiciones es el Unreal, el nuevo arcade 3D de la gente de Epic Megagames, que ha cosechado también muchísimos elogios, y porque no, algunas críticas... Pero tal vez lo más extraño sea la reaparición de Lara Croft en el ránking con el Tomb Raider II. ¿Será tal vez que la inminente aparición de una secuela haya avivado la llama en sus más acerrimos fans?

*Para terminar, el ganador de este mes es **Juan Carlos Niémiz**, de Rosario. Prontamente te enviaremos tu juego por correo. Felicitaciones!*

Piratas taiwaneses bajo el microscopio

La industria de juegos americana ha tomado la desición mediante su representante en ese sitio de poner a Taiwan en la lista "Special 301" por no tomar acciones en contra de los piratas taiwaneses.

¿De qué se trata esto? Bien, la lista 301 es un sistema usado por el gobierno de Estados Unidos para remarcar aquellos países que no proveen los recursos adecuados para proteger la propiedad intelectual de las industrias americanas.

"Los taiwaneses no han tomado las acciones necesarias para evitar la piratería de los productos de nuestros miembros" dijo Douglas Lowenstein, presidente de la Interactive Digital Software Asociation. "El gobierno de E.E.U.U ha estado hablando con los representantes taiwaneses por la violación de nuestros derechos durante años, pero esas conversaciones no han tenido resultados satisfactorios. Sus acciones para prevenir la piratería fueron insuficientes".

Tal es así que solamente durante el año 1997, se calcula que la exportación de videogames, CDs y cartuchos han hecho perder a los miembros de IDSA la suma de 102.6 millones de dólares.

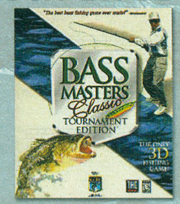
"La razón por la cual esta medida no se tomó con anticipación fue porque dos importantes gobernantes de aquel país se comprometieron a realizar un plan lo suficientemente elaborado como para reducir este problema, pero lamentablemente, misteriosos retrasos en la ejecución y la falta de respuestas obligaron a nuestro gobierno a tomar esta acción" dijo Lowestein.

LAGOS VIRTUALES Y PESCA EN 3D

Desde la aparición del best-seller de caza deportiva Deer Hunter las empresas han puesto sus ojos en la simulación de los deportes al aire libre.

Esta vez le ha llegado el turno a la pesca, con un nuevo título que se llamará BASS Master Classic: Tournament Edition, producido por THQ en asociación con la Bass Anglers Sportsman Society. A pesar de ser un título de los de la serie económica, se aplicará tecnología de punta, convirtiéndose en el primer juego de pesca 3D.

Habrá variedad de lagos virtuales basados en verdaderos como Fork, Minnetonka o Logan-Martin. También se han incluidos personajes interpretando a los famosos pescadores internacionales Roland Martin, Shae Grisby, Ken Cook y Paul Elias.



NOTICIAS DE ULTIMO MOMENTO

Microprose en dos ruedas y a toda potencia

No hace falta presentar a MicroProse, ni mucho menos a su espectacular simulador Grand Prix 2. Bueno, parece ser que en cooperación con una empresa española llamada Dorma, han adquirido los derechos para realizar un simulador del campeonato de motociclismo en la categoría de 500 cc. Según Derek McLeish, vicepresidente de MicroProse, es el momento perfecto para realizar el mejor simulador de motos de la historia.

Con los antecedentes de Microprose, a todos los que nos gusta la velocidad en dos ruedas no nos queda más remedio que comernos las uñas hasta que finalmente terminen este proyecto que recién comienza.

Sega se arregla con 3Dfx

Después del barullo que se armó al romper el contrato que SEGA tenía con 3Dfx Interactive, las demandas y todo lo que siguió, parece que ambas empresas han llegado a un acuerdo después de varias horas de negociaciones a puertas cerradas. Luego de este encuentro han realizado las paces, sin embargo el acuerdo en común realizado ha sido mantenido en secreto.

sin day bloody sin day

Para los usuarios fanáticos de los arcades 3D, el domingo 26 de Julio no fue un domingo cualquiera. Fue el Sinday, o como se lo conoció en los países de habla inglesa, Sinday Bloody Sinday (en alusión al famoso tema de U2).

Luego de horas y horas, de chequear una y otra vez las páginas de Ritual, Activision y la de Download.com, (el server elegido para el lanzamiento), ya habíamos perdido las esperanzas de poder disfrutar de una buena vez la demo de este esperado juego, cuando a las 23:10hs, la página de Activision se actualizó con el esperado anuncio: ¡La demo ya estaba disponible! Tras un instante de inmensa alegría, una sensación realmente desagradable nos hizo erizar el cuerpo: La demo pesaba ¡34MB!



5 horas después...

Cualquiera que haya intentado bajar la demo en el momento que salió, debe haber padecido la misma pesadilla que nosotros, no sólo los servers estaban cargadísimos de gente, que obviamente tenían el mismo propósito que nosotros: conseguir la demo, cueste lo que cueste. Pese a todo, el esfuerzo valió la pena, Sin es realmente impresionante.

Para ser sinceros, no sabíamos muy bien como iba a ser en definitiva Sin. Pesa a que lo jugamos un poco en el E3, y que nos mostraron escenas, que incluso no están en el demo como la fase de entrenamiento y algunos escenarios de diversos niveles, no sabíamos muy bien con lo que nos íbamos a encontrar exactamente.

Para empezar, los 34MB que ocupa están super-justificados, si tenemos en cuenta que los dos niveles para un solo jugador que incorpora, tiene varias secuencias "scripted" (o pre-programadas con el mismo engine), que le dan una fuerte presencia al argumento y nos hace conocer más a fondo los personajes, sabiendo como piensan y su forma de actuar, además de poseer una alta calidad sonora tanto en las voces digitalizadas, como en los efectos de los disparos de las armas, y si a todo esto le sumamos que el juego posee texturas en 16bit, nos queda todo más que claro.

El primer nivel, que se aparta bastante de lo que



son los juegos de este estilo, se desarrolla a bordo de un helicóptero, desde el cual manejaremos una ametralladora, con la que deberemos eliminar a los enemigos y especialmente a unas torretas que nos lanzan grandes cantidades de misiles, que por suerte podemos interceptar con la misma ametralladora, para que exploten fuera del rango de nuestro helicóptero.

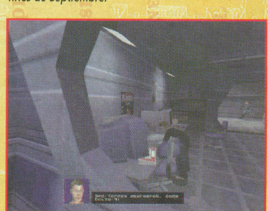
Una vez que hayamos eliminado a todos los enemigos, el helicóptero se dirigirá a la terraza de un banco que está siendo asaltado, al que ingresaremos a través de una claraboya (aunque a veces es posible, según la situación, entrar por otros lados). Una vez dentro, empieza la acción de la manera tradicional, o sea "a la Quake" pero les aseguro que está todo tan bien ambientado y diagramado que nos olvidaremos por completo de las comparaciones y no nos importara otra cosa que sobrevivir el desafío que este mapa representa, sobre todo en los niveles de dificultad más elevados. En este segundo nivel contamos con cuatro armas, una pistola, un shotgun, una ametralladora y por último nuestros propios puños (no muy útiles por cierto, sobre todo si nuestro enemigo esta armado). Blade les grita a los enemigos mientras los va eliminando, generalmente mensajes sarcásticos que le dan una fuerte personalidad casi, casi consiguiendo el efecto de Duke Nukem 3D. Este nivel requiere realizar ciertas acciones para poder terminarlo, como conseguir ciertas llaves de acceso a salas de seguridad, o abrir una gran bóveda por la que hay que perseguir a los criminales, donde finalmente terminará el nivel. El juego incorpora detalles, como el poder usar una moneda que encontramos en una fuente en un teléfono público para escuchar un mensaje, lo que diferencia a Sin de los ya harto conocidos ambientes alienígenas.

Es imposible para los que jugamos Quake 2 a morir, no darnos cuenta que estamos usando el mismo engine (aunque mejorado). Entre ellas se incluyen: Que las balas dejen marcas en las paredes, que los misiles también lo hagan pero de un diámetro acorde al de su poder de impacto. Todo esto, por supuesto, requiere de una máquina rápida (si es con una placa aceleradora 3D, mejor).

Multiplayer: El punto fuerte, por excelencia

El demo del Sin incluye dos niveles para esta modalidad. El primero es una casa en construcción bastante cerrada y claustrofóbica, y el segundo, y más interesante, consiste en una larga porción de una calle, con varios edificios y hasta con un pequeño callejón, una grúa mecánica y edificios a medio construir. En este modo contamos con dos armas más que en el del modo para un solo jugador, el lanzamisiles y el rifle sniper (que es candidata a ser una de las armas favoritas).

El nivel de realismo impregnado al combate es digno de destacarse (en los dos modos de juego), ya que aunque Sin no cuenta con los impresionantes efectos especiales del engine del Unreal, nos atrapa por el diseño de sus escenarios y sobre todo de sus armas, que realmente lo dejan a este último fuera de combate. En inteligencia artificial los enemigos controlados por el CPU son similares a los de Quake 2 (aunque con algunas mejoras), pero en este caso los puntos "vitales" se destacan más. Por ejemplo si le pegamos a un enemigo en el hombro, este dejará un rastro de sangre y seguirá su camino, si le pegamos un tiro certero en la cabeza, es hombre muerto, más allá de la energía con la que contaba en el momento del impacto, y lo más interesante de todo, si logramos pegarle en el brazo que tiene el arma, se le caerá al piso y quedará a nuestra merced. Pese a su grandiosidad, este modo también tiene sus desventajas, ya que algunas de las armas no están del todo balanceadas, detalle que seguramente será afinado en la versión final del juego, que si todo sale según lo planeado estará disponible a fines de Septiembre.



¿Y ahora quién aguanta hasta que salga?

Evidentemente sacar esta demo fue una excelente maniobra para motivar a los jugadores, para que se desesperen aún más por la versión final. Por lo visto, todo parece indicar que será un excelente producto tanto para un solo jugador como en el incomparable modo multiplayer. En definitiva, los 34MB de la demo, significan unas cuantas horas en Internet para bajarlo, pero realmente valen la pena, y si tenés la posibilidad de probarlo en multiplayer, diríamos que es casi un imprescindible. Para todos lo que todavía no la tienen, pueden conseguirla en nuestro sitio de Internet (www.xtremepc.com.ar).



Av. Santa Fé 2143 (1123)
Teléfono / Fax: 825-4601

Atendido por especialistas, que te brindan el más completo asesoramiento

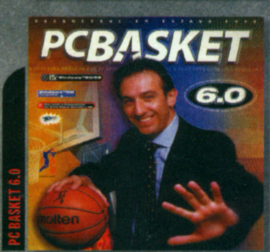
UN MUNDO DE ENTRETENIMIENTOS

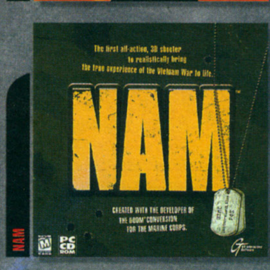
MAS DE 2000 TITULOS / NOVEDADES EN SIMULTANEO CON EEUU

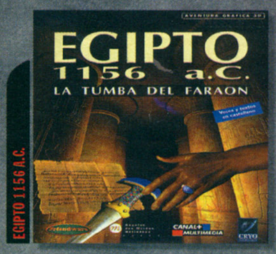












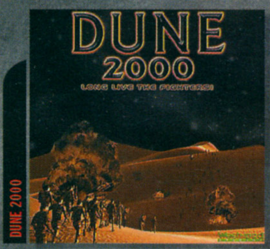












ENVIOS AL INTERIOR **TODAS LAS TARJETAS**







Diamond presenta sus nuevos productos

Diamond Multimedia Systems anunció la salida de dos nuevos productos que se sumarán a su conocida línea de hardware. Nos estamos refiriendo a la nueva placa de video Viper V550, que dispone del nuevo chip de Nvidia, el Riva TNT, y el sistema "Homefree", para conección de dos máquinas en una red sin cables (inalámbrica).

Esta nueva placa aceleradora Viper V550 se encuentra disponible en versiones AGP y PCI; además de estar complementada con el controlador de gráficos RIVA TNT 3D de NVIDIA, este acelerador presenta características tan avanzadas como procesamiento de 128-bits con 16MB de memoria diseñado para mejoras en la aceleración 2D/3D, retorno de video digital y salida de TV. Según la gente de Diamond, el desempeño de la Viper V550 va a dejar de lado a sus competidores (39% para versión AGP y 46% para PCI). Se estima que la Viper V550 estará lista para su correspondiente distribución a fines del mes de Agosto y tendrá un precio en Argentina aproximado de $299 pesos.



Por el otro lado, el sistema "Homefree" ofrece al consumidor poner en práctica rápida y fácilmente un área local de red (LAN) para poder acceder a archivos, Internet y periféricos en general (impresoras o módems) eliminando de esta forma la inconveniencia y el gasto de cableado. HomeFree usa una señal de radio para pasar las conecciones entre paredes, pisos y techos a límites de hasta 50 metros.

Al usar HomeFree de Diamond, consumidores de este producto podrán compartir periféricos (impresora y módem) y cuentas de Internet por medio de sus computadoras en diferentes ambientes de una casa u oficina. La conectividad de este producto no sólo ayudará al hogar, si no también a la pequeña oficina que requiere conecciones de más de una computadora y necesita a la misma vez el acceso a una sola señal de banda o cuenta de Internet.

HomeFree estará disponible en dos versiones. El paquete Desktop que incluye una tarjeta ISA y otra tarjeta PCI (una por cada una de las computadoras que serán enlazadas) costará entre $299 y $399 pesos. La otra opción, un poco más cara (de $399 a $450), permitirá la conección de una Desktop y una Notebook.

COMPLETA TU COLECCION SE MUDO



A partir de este mes y de aquí en más, los ejemplares atrasados de XTREME PC los podés conseguir en Larrea 785 15 "B" - Capital Federal, los días miércoles de 12 a 19 horas. Como siempre, el precio de los ejemplares atrasados es el mismo que el de circulación en la calle.

ATENCION! Esta es la única dirección y día para adquirirlos.

FECHAS DE SALIDAS

Abes's Exodus	GT Interactive	Primavera 98
Age of Empires II	Microsoft	Verano 99
Alien Vs Predator	Fox	Primavera 98
Asheron's Call	Turbine/Microsoft	Primavera 98
Baldur's Gate	Bioware/Interplay	9/98
Battle of Britain 1940	Talonsoft	Primavera 98
Birth of the Federation	MicroProse	Primavera 98
Blood 2	Monolith	9/98
Caesars 3	Sierra	Invierno 98
Centipede	Hasbro	Invierno 98
Combat Flight Sim.	Microsoft	Primavera 98
C&C: Tiberian Sun	Westwood	Primavera 98
Daikatana	Ion Storm/Eidos Interactive	Invierno 98
Dark Vengeance	GT Interactive	Primavera 98
Descent III	Interplay	Primavera 98
Diablo II	Blizzard	Otoño 99
Drakan	Psygnosis	Verano 99
Duke Nukem Forever	Apogee/3D Realms	Primavera 98
Earthworm Jim 3	Interplay	9/98
European Air War	MicroProse	Primavera 98
F-22 Total Air War	DID	Invierno 98
Falcon 4.0	MicroProse	Primavera 98
Fallout 2	Interplay	Primavera 98
Fighter Duel 2	Ocean	Otoño 99
Fighter Legends	Jane's/EA	Invierno 98
Fighter Squadron	Activision	Primavera 98
Fighting Steel	SSI	Invierno 98
Final Countdown	Impact	Verano 99
Flanker 2.0	SSI	Primavera 98
Freedom in the Galaxy	Avalon Hill	Verano 99
Gabriel Knight 3	Sierra	Primavera 98
Game of Life	Hasbro	Primavera 98
Grand Prix Legends	Papyrus	9/98
Grim Fandango	LucasArts	Primavera 98
Half Life	Sierra	9/98
Harpoon 4	SSI	Otoño 99
Heretic II	Raven/Activision	Primavera 98
Homeworld	Sierra	Primavera 98
IA-10 Warthog	Interactive Magic	Invierno 98
Jagged Alliance 2	Sir Tech	Primavera 98
King's Quest:M. of Etern.	Sierra	Primavera 98
Klingon Honor Guard	MicroProse	Primavera 98
Knockout Kings	EA Sports	Verano 99
LAPD 2100 AD	EA	Verano 99
Luftwaffe	SSI	Primavera 98
Madden 99	EA Sports	Invierno 99
Mechwarrior III	Microprose/FASA	Verano 99
Messiah	Shiny/Interplay	Primavera 98
NASCAR Racing 3	Sierra Sports	Primavera 98
Omikron	Eidos Interactive	Verano 99
People's General	SSI	Invierno 98
Phantom Ace	Virgin	Invierno 98
Populous: The T. Coming	EA/Bullfrog	Verano 99
Prey	Apogee/3D Realms	Verano 99
Prince of Persia 3D	Red Orb	Verano 99
Quake Arena	id Software/Activision	Verano 99
Quest for Glory V	Sierra	Primavera 98
Reach for the Stars II	Microsoft/SSG	Otoño 99
Return Fire 2	MGM	Invierno 98
Return to Krondor	7th Level	Primavera 98
Revolution	Fenris Wolf/GT	Invierno 98
Screamer 3	Virgin	Invierno 98
Secret of Vulcan Fury	Interplay	Otoño 99
Settlers III	Blue Byte	8/98
Skies	SegaSoft	Invierno 98
Sid Meier's Alpha Cent.	Firaxis/EA	Invierno 98
SimCity 3000	Maxis	10/98
Sin	Activision	9/98
Space Bunnies Must Die!	Ripcord	Invierno 98
Squad Leader	Big Time/Avalon Hill	Verano 99
StarCon	Accolade	Primavera 98
Starship Troopers	MicroProse	Primavera 98
Star Trek: First Contact	Microprose	Invierno 98
Stratego	Hasbro	Invierno 98
Tiger Woods 99	EA Sports	Invierno 99
Tomorrow Never Dies	MGM	Primavera 98
Trespasser: Jurassic Park	DreamWorks	Primavera 98
Ultima: Ascension	Origin/EA	Navidad 98
War of the Worlds	GT Interactive	Otoño 98
Wizardry VIII	Sir Tech	Invierno 98

Fechas estimativas de lanzamiento en USA.
Todas las fechas están sujetas a cambios por parte de las compañías

previews

IMAGENES Y REPORTES EXCLUSIVOS DE LOS JUEGOS QUE SE VIENEN

En éste número:

Además:

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** Acción / *Arcades*
- **COMPAÑIA:** *Red Orb Entertainment*
- **DISTRIBUYE:** *Broderbund Software*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No está disponible
  Completa: Verano 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.pop3d.com

Prince of Persia 3D

¿A quién deberá rescatar el príncipe en esta ocasión?

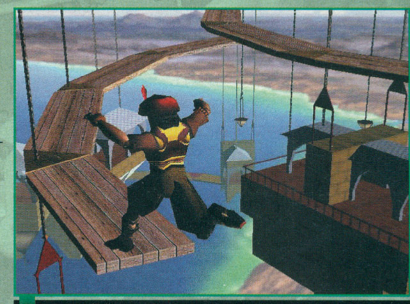
Quien no haya jugado al Prince of Persia se ha perdido sin ninguna duda de uno de los momentos más importantes en la historia de los videojuegos. Este arcade demostró que se podían hacer juegos realmente atrapantes, con una historia sencilla pero sin embargo arrolladora: Un príncipe que debía rescatar a su amada de las manos de un terrible tirano, en condiciones totalmente desfavorables, en lo que parecía sin duda una misión suicida. ¿Qué más se puede pedir?

Desde esos días hasta la actualidad los fans de la saga siempre mantuvimos en nuestros corazones la esperanza de que una secuela fuera creada por la mano genial de Jordan Mechner, autor de la saga y también de otro famosisimo arcade: Karateka. El tiempo pasaba y nuestras esperanzas se iban diluyendo, hasta que por fín Broderbund decidió que era hora de darle nuevamente vida a nuestro heroico príncipe. Pero obviamente el juego tenía que estar de acuerdo a los estándares de los tiempos que corren...

• Un nuevo capítulo, un nuevo engine



Como no podía ser de otra manera, el nuevo Prince of Persia está totalmente realizado en 3D, y déjenme decirles que el cambio le sienta de maravillas. Uno de mis principales miedos al acercarme al stand de Red Orb en E3 (una subsidiaria de Broderbund, donde se presentaba por primera vez en sociedad al Prince of Persia 3D) era ver que la simpleza de movimientos de los anteriores Prince se vieran complicadas por este aggiornamiento. Nada más equivocado. Para empezar, las cámaras dinámicas del juego proporcionan una claridad de visión insuperable (algo que Eidos debería aprender), y nuestro príncipe nunca se ve obstaculizado por ningún objeto que lo rodee. El manejo de las teclas es tan sencillo como en los anteriores juegos, sólo que ahora tal vez habrá que acostumbrarse a medir los saltos con la nueva perspectiva. Todos los movimientos clásicos del príncipe están presentes (tanto el salto con el agarre sobre el final de la rampa y los cautelosos pasos que evitaban ser empalados por afiladas cuchillas), y la gente de Broderbund nos comentó que tal vez el famosísimo "Salto de Fé" (para los que no jugaron, recuerden una de las escenas de la película de Indiana Jones "La última cruzada") volverá a estar, para el deleite de los fans.



El nuevo engine 3D va a permitir a los desarrolladores generar niveles mucho más intrincados y detallados.

Las escenas de las peleas con los súbditos del tirano de turno estaban en pleno desarrollo en la beta demostrada en la exposición, pero quedó claro que están enfocando el trabajo para que se asemejen a las peleas originales, en las cuales lo más importante era tener un buen timing, y mucha paciencia...

• Los gráficos

Si ya las piernas nos temblaban con los gráficos del antiguo Prince (a fuerza de pura sugestión), el Prince of Persia 3D va a ser algo digno para el diván. La atmósfera del juego está tan bien lograda, tanto en su iluminación como en el diseño de los escenarios, que se nos hacía difícil prestar atención a lo que la gente de Broderbund nos comentaba. Este hecho fue modificado sólo por la presencia de Jordan Mechner en el stand, que nos preguntó qué nos parecía el juego, a lo que respondimos: "....." (No es cosa de todos los días tener a un monstruo como este genio de la informática a sólo dos pasos).

Jordan nos comentó que en esta ocasión él participó en la creación de la historia, y es algo así como un "Asesor de Lujo", ya que está pendiente de todos los detalles que se van incorporando al juego, lo que garantizará un producto con la calidad que nos tiene acostumbrados.

• En conclusión

¿Qué se puede decir de un título como el Prince of Persia 3D? Que fue sin duda una de las cosas que más nos maravillaron en toda la exposición, que por lo poco visto promete brindarnos horas y horas de entretenimiento, y que no vemos la hora de poder disfrutar de las aventuras del príncipe más famoso de Silicon Valley.

Heretic II



FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Acción / Arcades*
- **COMPAÑIA:** *Raven Software / Activision*
- **DISTRIBUYE:** *Ofiser*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No está disponible.
  Completa: Diciembre 98
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.activision.com

La continuación del primer gran éxito de Raven Software, ahora desde una nueva perspectiva

Si algo se destacó siempre en Raven Software es el nivel de detalle que le aplican a cada uno de sus productos. Heretic II no será una excepción y por lo que vimos, tanto en el E3 como en el Build de tres niveles, que nos fue enviado por la gente de Activision y Raven Software para realizar un test con mayor detenimiento del mismo, embarcarnos en esta peligrosa nueva aventura junto a Corvus, protagonista del Heretic original será irresistible.

Como recordarán los que lo jugaron, en el final Corvus logró derrotar a D'sparil en su propio mundo, desgraciadamente, con su último aliento D'sparil consiguió generar una maldición para impedir que nuestro héroe pueda regresar a su pueblo. Tras vagar durante años en esas horripilantes tierras, Corvus encontró, por fin, una forma de regresar, sólo para comprobar que será el principal encargado de la difícil tarea de encontrar la cura de una extraña y poderosa plaga que está azotando su tierra natal, Parthoris. Esta plaga, altera la mente y genera mutaciones en la gente, de una forma extraña y horripilante ante sus propios ojos. Con la ayuda de poderosos hechizos y una alta dosis de reflejos y lógica, tendrá que abrirse camino a través de un continente infestado de enemigos, para descubrir una cura antes que todo esté perdido, incluyendo su propia vida.

El protagonista y sus movimientos

Heretic II cuenta con una perspectiva en tercera persona, muy similar a la de Tomb Raider, que corre bajo una versión modificada del excelente engine de Quake II. Nuestro personaje posee una amplia gama de movimientos, armas de ataque, de defensa y una serie de movimientos gimnásticos y especiales, muy útiles para salir de las situaciones más peligrosas, al fin y al cabo el juego está mucho más cerca de la acción que de la exploración. Además de movimientos similares a Quake, como el strafe y demás, se incorporaron otros ya vistos con anterioridad en productos con una perspectiva similar, como por ejemplo, poder trepar por las paredes. Las armas de ataque (que en el build son 6 y en la versión final serán 9) son muy variadas en estilo, lo que hace a cada una ideal para cierto enemigo. La primera es un Sword Staff, una especie de bastón con el que podremos atacar a los enemigos más próximos y muy útil a la hora de romper cajas u objetos en busca de algún Power Up salvador. El Flying Staff, es una bola de fuego muy útil para utilizar a la distancia. El Hell Staff es una vara que lanza poderosas ráfagas de una magia altamente destructiva. Los Magic Missiles que se disparan en grupo son de gran utilidad para destruir grandes cantidades de enemigos simultáneamente. El Red Rain Bow es un arco que lanza unas flechas mágicas que se convierten en lluvia ácida en el punto donde impactan, y por último, la Sphere of Annihilation, una especie de BFG mágica que consiste es una gran bola de magia azul, que se genera desde nuestro personaje, una vez lanzada pobre del que se encuentre cerca a la hora del impacto o peor aún, que el impacto sea sobre él.

Las armas defensivas son cuatro, Ring of Repulsion, que lanza desde nuestro ser un círculo azul que arrasa con todo lo que se encuentra a su paso, el Meteor Barrier, son cuatro meteoritos que una vez invocados se lanzan automáticamente, uno a uno, hacia el enemigo más cercano hasta eliminarlo. Las otras dos de las cuales no hay información por el momento se llamarán Polymorph y Teleport, aunque Polymorph seguramente será la remake de Morph Ovum, el hechizo del Heretic original con el que transformábamos a nuestros enemigos en gallinas



Si logramos quitarnos de encima a estos zombies, podremos admirar el excelente diseño del palacio.



El sistema de control en el agua, nos permite realizar varios estilos de natación diferentes.

(muy humillante por cierto). Estas defensas son especialmente útiles en los momentos en que nos veamos rodeados de enemigos y con poco poder de ataque. Como método defensivo alternativo podremos utilizar un escudo, y otros objetos que estarán en la versión final.

Los movimientos gimnásticos o especiales son variados y muy útiles, con ellos podemos realizar acciones como vueltas carnero hacia delante o dar saltos mortales hacia atrás, atacar de formas diferentes con nuestras armas, como realizar un poderoso giro de 360 grados con nuestro Sword Staff, que también podemos utilizar como una especie de garrocha, para saltar abismos demasiado grandes. Una mención aparte se merece el sistema de natación, Corvus no sólo es muy versátil moviéndose debajo del agua, sino que también nada en varios esti-

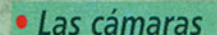




los sobre su superficie de una forma realista e increíble.

• Los escenarios

Como dijimos, el equipo de Raven Software se cuida mucho a la hora de pulir los detalles de sus juegos y sobre todo, la ambientación. En los tres niveles que pudimos jugar que se desarrollan en unos muelles, un palacio y un pueblo, pudimos comprobar lo que una buena combinación de complejos escenarios, sonidos ambientales y luces de colores pueden conseguir, sobre todo con los 16bit que el engine permite utilizar en las luces de colores, realzando aún más los efectos de partículas. Mientras que la majestuosidad del palacio, nos dejará boquiabiertos, los tenebrosos pasillos del poblado (con reminiscencias de un Londres muy Jack The Ripper) nos harán pensar más de una vez, cada paso a seguir. En la versión final podremos recorrer grandes ciudades, pantanos, cañones y cuevas, que formarán un total de 25 escenarios, que están siendo diseñados a conciencia, según una historia previamente concebida y no como ocurre en la mayoría de los juegos de este género que a último momento se inventa un pretexto cualquiera para justificar los escenarios creados.



• Las cámaras

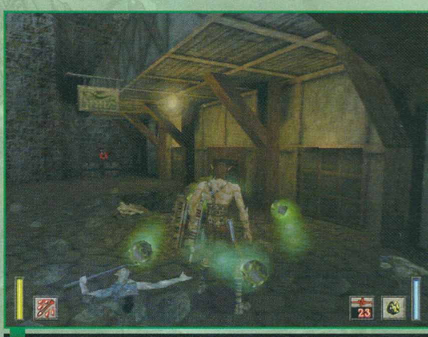
El tema de las cámaras es un poco más complicado, sólo podemos ver la acción desde el exterior, y esto a veces dificulta la jugabilidad, sobre todo cuando en pantalla encontramos muchos enemigos simultáneamente. La idea original de la perspectiva fue para dotar al personaje principal de una fuerte personalidad. Aunque la cámara siempre nos sigue a una distancia prudencial (al estilo de la de MDK), es posible dejarla fija en un lugar, al estilo Alone in the Dark, donde sólo cambiará de posición cuando salgamos de su rango de alcance. Pero hay que tener en cuenta que al juego le falta optimización y seguramente este problema estará solucionado en su versión final. Existen dos modos de disparo, uno de puntería manual y otro en el que se proyecta un cono de influencia invisible, y si detecta a un enemigo dentro del mismo en el momento en que disparamos, nuestro proyectil se dirigirá hacia él.

• Multiplayer

Según los creadores de Tomb Raider, no es posible hacer un juego de este estilo con un modo multiplayer, sobre todo porque este incluía un sistema de puntería automática, lo que le quitaría la gracia a un modo competitivo, ya entonces sin razón de ser. Raven tiene previsto incorporar los dos modos multiplayer más tradicionales, Deathmatch y Cooperativo, aunque en este último, el número máximo de jugadores será de cuatro, ya que cada uno de los personajes posee un alto número de animaciones. Como se utiliza el engine de Quake II, los sistemas de conexión para este modo serán los mismos que soportaba aquel.

• En resumen

Con todo lo visto hasta aquí, no hace falta que les diga, que Heretic II, figura muy arriba en mi lista de "los más esperados", Raven está llevando a cabo un excelente trabajo y si logra perfeccionar un poco más el sistema de las cámaras y genera un buen modo multiplayer, estamos seguros de que Activision y Raven Software, tendrán en sus manos otro gran éxito de críticas y de ventas.



Meteor Barrier un poderoso hechizo defensivo, que destruye todo lo que encuentra a su paso.



Raven Software consigue una vez más, generar escenarios que nos quitarán la respiración.

Rayman 2

El regreso de uno de los mejores juegos de plataformas en un mundo completamente en 3D

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Acción / Arcades*
- **COMPAÑIA:** *Ubisoft*
- **DISTRIBUYE:** *Ubisoft*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No disponible
  Completa: Diciembre 1998.
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.raymanworld.fr

Cuando lo conocimos por primera vez allá por 1995, quedamos sorprendidos por la calidad y simpatía de este personaje, protagonista del arcade de plataformas que lleva su nombre. Se trataba de un juego que contaba con excelentes gráficos y era sumamente entretenido.

Siguiendo los pasos de Mario, Ubisoft pretende llevar su creación a un mundo completamente en 3D, en eso han estado trabajando ochenta personas durante el último año y medio. Los resultados se exhibieron en E3.

Por lo que pudimos ver, Rayman 2 impacta desde la primera impresión, y es una muestra clara del buen trabajo que esta compañía francesa ha estado realizando.

La historia del juego cuenta como un grupo de robots piratas han estado secuestrando especies raras de todos los planetas, para armar un Zoológico Intergaláctico. Entre ellas se encuentra Rayman, quien ha logrado escapar, pero ahora quiere ayudar a sus amigos cautivos. Esta vez cuenta con poderes mágicos que podrá emplear para luchar y poder así llevar a cabo su misión.

Cada vez que libere a uno de ellos, obtendrá nuevos recursos que lo ayudarán a enfrentar a los piratas, pero para poder realmente derrotarlos tendrá que conseguir los ingredientes de una poción mágica que le dará el "Gran Poder". En realidad a seis de los animales rescatados los usará para continuar su aventura, o mejor dicho estos lo ayudarán en retribución, por ejemplo cuando libera a una especie de serpiente, ésta le permitirá luego hacer Water-ski.

El entorno donde se desarrolla la historia es fascinante y colorido.

El mundo de Rayman es colorido y fascinante, repleto de peligros que nuestro personaje deberá sortear a cada segundo. Si se lo mira con atención, no es muy diferente al original, con esto quiero decir que muchos de los elementos presentes ya estaban anteriormente, sólo que desde esta nueva perspectiva 3D es muchisímo más llamativo y sorprendente.

Para lo que no conocen nada de los juegos anteriores, el estilo de los personajes es caricaturesco, y esto es una ventaja a la hora de darle dimensiones, porque el resultado es bastante más semejante al original que cuando se realiza este proceso a personajes que no son caricaturas.

Las acciones que puede realizar son variadas, como caminar, correr, nadar, escalar, balancearse, colgarse y empujar o lanzar objetos... ¿Les parece poco? Bueno, también vuela montado en un pájaro metálico o utilizando su pelo como si fuera la hélice de un helicóptero.

En cuanto a la dificultad, no es demasiado elevada en el nivel más simple, y cuenta con un escenario tutorial para permitir que el jugador aprenda a controlar los movimientos de Rayman. Los más hábiles pueden seleccionar otros niveles, además existen secretos ocultos a descubrir.

El engine con que se ha realizado es de alta calidad, y saca provecho de las placas aceleradoras en 3D. Seguramente será bien explotado por Ubisoft en futuros productos. De hecho algunos otros que está produciendo como Tonic Trouble o los que pertenecen a la serie de Play Movil también lo usan.



Parte de nuestras aventuras consistirán en explorar las profundidades.

Los movimientos son muy fluídos, y cuentan con animaciones excelentes, donde el elemento humorístico estará presente en todo momento.

El sistema de cámaras es otro de los puntos fuertes, ya que es inteligente y sigue la acción sin interferir con la jugabilidad, y ésto no sucede en muchos juegos 3D donde momentáneamente perdemos de vista a nuestro personaje. Por otra parte podemos seleccionar entre varias diferentes según nos parezca más cómodo.

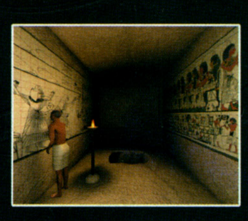
Una de las características principales de Rayman 2 es la sensación de libertad de acción que un mundo 3D puede ofrecer, y si bien hay productos de la misma línea disponible en este momento, les puedo asegurar que ninguno en PC tiene la calidad de éste.

Las tres versiones de Rayman 2, para las plataformas PC, Playstation y Nintendo 64 serán algo diferentes, pero por suerte la de PC será la más completa y extensa de todas. En realidad las otras versiones, principalmente la de Nintendo tuvo que ser recortada, por una cuestión de espacio.

En conclusión como ya habrán notado, Rayman 2 será un arcade 3D con muchos detalles, velocidad y buena jugabilidad. El lanzamiento será durante el mes de Diciembre.

Embarcate con nosotros en un viaje desde el pasado hasta el futuro







ENTRA EN LA TUMBA DEL FARAON!

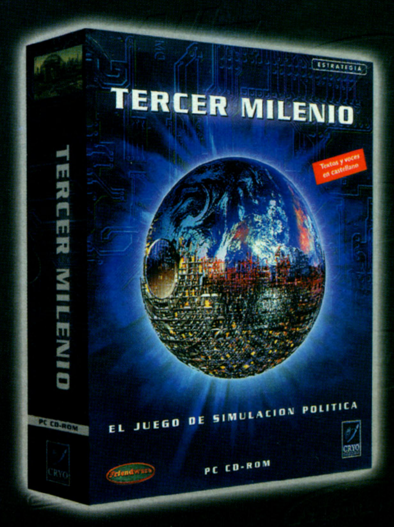
- Espectacular aventura gráfica 3D que incluye la gente, los lugares y el día a día del Antiguo Egipto.
- Perspectiva en primera persona, con tecnología Omni-3D, que permite libertad completa de acción con 65.000 colores.
- Exactitud histórica sin precedentes gracias a la ayuda de los principales egiptólogos del Museo del Louvre.
- El modo de referencia incluye una enciclopedia ilustrada de Egipto en tiempos de Ramses III.

COMO SERA EL MUNDO EN LOS PROXIMOS 500 AÑOS? TU DECIDES.

- La superficie completa de la Tierra ha sido reproducida en su totalidad. La unificación del mundo empieza aquí.
- Construye los edificios, complejos industriales y las infraestructuras que mantengan unidos a tus territorios.
- Desde equilibrar el presupuesto a penalizar la polución, silenciar a la prensa o forzar el control de natalidad, tendrás a tu disposición un amplio rango de desiciones políticas.











Friendware

Edita y Distribuye



Parana 504, Buenos Aires 1017 Tel: 371-1316

Novedades

el mejor software ori

PCFútbol 6.0 extensión1

Extiende tu PCFútbol: Más posibilidades para los incondicionales del fútbol. En 2 CD-ROM's que contienen al PC Calcio 6.0 y la extensión1 del PCFútbol 6.0.

PC Calcio 6.0: Todos los contenidos y las novedades de PCFútbol 6.0 adaptados al campeonato más duro del mundo.
La base de datos profesional con información de todos los jugadores de Serie A, B y C1.

PCFútbol 6.0 extensión1: Todos los datos hasta la jornada 19: Resultados, clasificaciones, goles, incidencias...
Nueva versión 6.1 del simulador.
Soporte opcional para tarjetas 3D.


PC Calcio 6.0

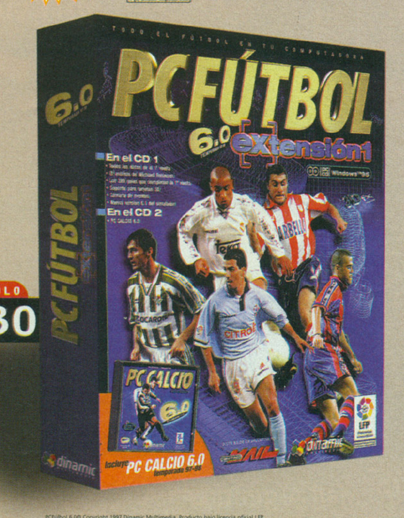


los goles de la 1era vuelta en video digital


simulador 6.1







POR SOLO **$ 30**

Windows 95

PCFútbol 6.0© Copyright 1997 Dinamic Multimedia. Producto bajo licencia oficial LFP.

PCBasket 6.0

Baloncesto en estado puro: El primer y único "Basket-Manager" del mundo. Es nuevo, absolutamente nuevo.

Conoce a fondo cada jugador de la Liga ACB: Todos sus datos y estadísticas divididos en secciones.

Más de 150 equipos y todas las competiciones nacionales y europeas.

Nuevo Pro-mánager con control total sobre tu equipo: Remodela el pabellón, contrata a los empleados, decide altas y bajas, define las tácticas y dirige los entrenamientos.

Y disfruta como nunca del nuevo simulador 3D. Múltiples vistas, animaciones súper-realistas de todas las jugadas imaginables, tácticas en tiempo real y los comentarios de Epi y Sixto Miguel Serrano.

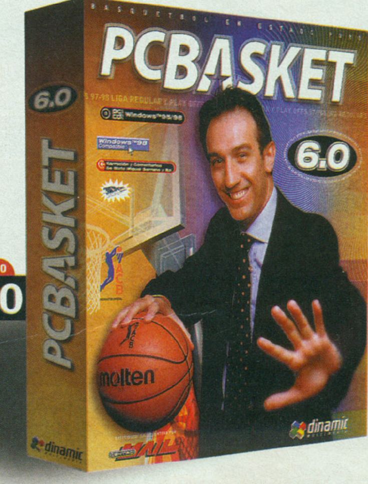

soporte 3Dfx


simulador 3D



todas las competiciones





POR SOLO **$ 30**

Windows 95/98

PCBasket 6.0© Copyright 1997 Dinamic Multimedia.

dinamic'98

ginal al mejor precio

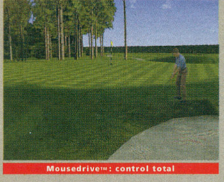


The Golf Pro





■ **Mousedrive™:** El revolucionario sistema Mousedrive™ permite un control total, como si jugaras con un auténtico palo de golf: Efecto, elevación, potencia... todos los elementos que componen el swing al alcance de tu mano.


Mousedrive™: control total

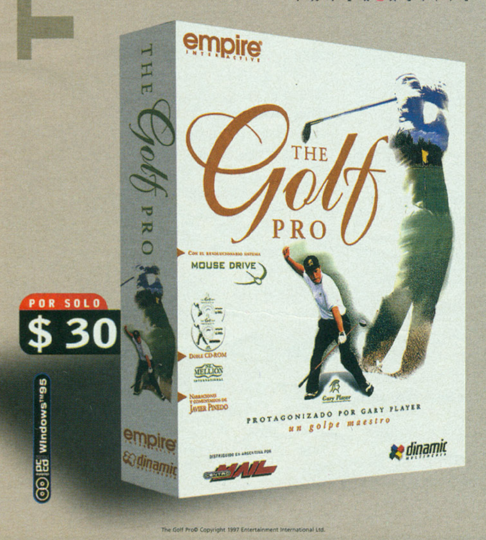
■ **Realismo sin precedentes:** Elige uno de los tres jugadores reales, y recorre los 18 hoyos del magnífico campo St. Mellion Country Club reproducido hasta el último centímetro, texturizado desde la calle hasta el green.


realismo sin precedentes

■ **El golf al alcance de todos:** Descubre los secretos del golf con las 18 lecciones magistrales del veterano campeón Gary Player. Desde los conceptos básicos hasta las técnicas para dar un buen golpe desde cualquier posición.


4 modalidades de juego

empire INTERACTIVE

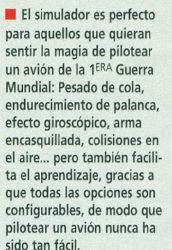


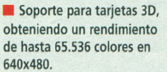
POR SOLO **$ 30**

PC CD Windows™95

The Golf Pro© Copyright 1997 Entertainment International Ltd.

Flying Corps Gold





■ El editor de misiones te permite generar campañas y misiones personalizadas, en las que estableces desde los elementos que intervendrán en el combate (aviones, globos, tropas de tierra, tanques...) hasta sus objetivos, indicando cuál deben ser los movimientos de cada uno de los elementos durante la batalla.


editor de misiones

■ El simulador es perfecto para aquellos que quieran sentir la magia de pilotear un avión de la 1ERA Guerra Mundial: Pesado de cola, endurecimiento de palanca, efecto giroscópico, arma encasquillada, colisiones en el aire... pero también facilita el aprendizaje, gracias a que todas las opciones son configurables, de modo que pilotear un avión nunca ha sido tan fácil.


múltiples vistas

■ Soporte para tarjetas 3D, obteniendo un rendimiento de hasta 65.536 colores en 640x480.


entorno 3D

empire INTERACTIVE



POR SOLO **$ 30**

PC CD Windows™95/98

Flying Corps Gold© Rowan Software Ltd.© Copyright 1997 Entertainment International Ltd.

Heroes of Might and Magic III: The Restoration of Erathia

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Estratégicos*
- **COMPAÑIA:** *New World Computing*
- **DISTRIBUYE:** *3DO*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No está disponible.
  Completa: Diciembre 1998.
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.3do.com

Uno de los juegos de estrategia por turnos más aclamados de todos los tiempos, regresa a nuestra PC

La aparición de Heroes of Might and Magic marcó un estilo en lo que respecta a los juegos de estrategia por turnos. Más tarde, y casi con la misma fórmula, su segunda parte "The Sucession Wars" y el disco de datos oficial "The Price of Loyalty" terminaron de definir la idea, siendo hasta el momento verdaderos clásicos sin comparaciones.

Luego de haber finalizado Might & Magic VI, uno de los RPG más esperados y de mayor calidad hasta el momento, el equipo de New World Computing ha puesto todos sus esfuerzos en terminar Heroes of Might & Magic III - The Restoration of Erathia, que comienza en el momento exacto de la historia donde el RPG mencionado anteriormente terminaba.

En E3 visitamos el stand de 3DO, donde Mark Caldwell, General Manager de New World Computing nos mostró todo acerca de Heroes of Might and Magic III, y les puedo asegurar que fue personalmente uno de los momentos más interesantes de la exposición.

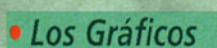
La primera impresión del producto, tal como se veía en la beta presentada, es suficiente para entender la seriedad con la que esta gente trabaja.

Si algo se caía de maduro, era la necesidad de innovar el producto para que no se viera fuera de época, lo cual si bien no hubiera alterado la excelente jugabilidad que caracteriza a esta saga, hubiera sido inaceptable en los tiempos que corren.

Asumir esta responsabilidad, y conformar a los fanáticos de HoM&M con una reforma radical hubiera sido una tarea difícil, pero la compañía New World Computing parece estar muy bien encaminada... En esta nota les adelantamos algunos de los detalles revelados.

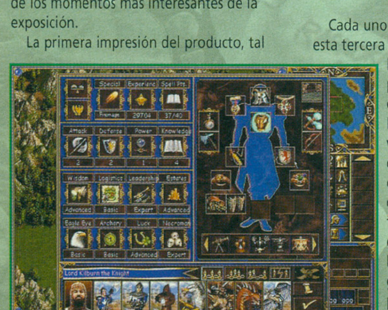


Así se verá el campo de batalla totalmente renovado.



Los Gráficos

Cada uno de los elementos gráficos de esta tercera entrega seguirán siendo como los anteriores en 2D, pero completamente diferentes a lo que estamos acostumbrados.
En los juegos anteriores, todo lo visual era el excelente resultado de los trabajos de experimentados artistas, que le daban a cada una de las criaturas de este fantástico mundo una personalidad muy fuerte.
Particularmente, siempre me gustó mucho este estilo, más popular en los tiempos en que los programas de desarrollo en 3D no existían.
Los gráficos de está nueva versión han sido realizados con el 3D Studio Max, lo cual confieso, al principio no me gustó la nada, pero cambié de parecer al ver los resultados.



El nuevo sistema para equipar a los héroes es semejante al de los RPG.

Este cambio tan drástico tiene sus beneficios, y el nivel de detalle adquirido en este nuevo título supera las expectativas que tenía. Además ofrece una perspectiva más oscura que los anteriores, ya que este estilo gráfico le da un aspecto más cercano a la realidad a cada uno de los héroes y criaturas del juego. Además se han mejorado las animaciones de 16 a 80 frames.

Los terrenos también han sido modificados, y a pesar de lo diminuto en relación a la vista aérea, se pueden apreciar los cambios, sobre todo en las construcciones de mayor tamaño, como los castillos.

Resumiendo, podemos decir que todos los cambios aplicados a esta versión son beneficiosos, haciendo que HoM&M3 sea mucho más atractivo que sus predecesores.

El juego

Algunos rumores que se corrieron por Internet y hasta en la propia feria de Atlanta, afirmaban que NWC planeaba llevar el universo de Heroes of Might & Magic



Los gráficos de los terrenos han sido mejorados considerablemente en detalles para darle un aspecto más real.

III al campo de la estrategia en tiempo real. Estos estaban fundamentados, con la intención de mejorar la velocidad del modo Multiplayer, pero luego de la presentación quedó confirmado de que seguirá siendo por turnos.

Además de los escenarios individuales, contará con seis campañas en lugar de dos, para aumentar el tiempo de vida del programa. Incluye como en las versiones anteriores, un editor para crear escenarios, que según Mark Caldwell es el mismo que han usado para realizar los del juego original.

El sistema de las pantallas es prácticamente igual al anterior, con algunas reformas en la interface para hacerlo aún más intuitivo.

La primera diferencia básica es la existencia de 8 clanes en lugar de los seis existentes en la última versión, aunque aún no han sido revelados datos sobre los 2 nuevos, es motivo suficiente como para innovar bastante el juego.

Algunos elementos tácticos están planeando implementarse, por ejemplo el hecho de que un tipo de héroes sólo pueda dirigir criaturas de su clan, o que un Necromante sólo pueda hacerlo con los muertos en lugar de cualquier tipo de criatura como en el anterior. Por esto mismo se ha aumentado también el número de héroes disponibles.

Esto podría dificultar considerablemente el juego, y en mi opinión sería más interesante como una opción adicional.

Otro de los objetivos fue igualar en los niveles más altos, las características de los héroes guerreros con los magos, ya que al parecer estos últimos eran los favoritos.

La pantalla de las propiedades de cada héroe fue bastante modificada, semejante a las de un RPG clásico tal vez para recordar los verdaderos orígenes del título.

Esta vez, los artefactos se usarán en las determinadas anatomías del héroe, por lo que no se podrá aumentar las propiedades de ataque y/o defensa con armamentos del mismo tipo, como sucedía en Heroes 1 y 2.

El número máximo de habilidades (Diplomacia, Logística, Necromancia, Sabiduría, etc.) que puede aprender cada héroe será de ocho, entre un total de 26.

Cambios significativos se van a realizar acerca de todo lo que concierne a la magia. A decir verdad, nos guste o no, el sistema de hechizos en todas las presentaciones anteriores era el mismo. La única diferencia, era el nombre de algunos conjuros, o unos pocos nuevos que se adicionaron a partir de la segunda parte.

Todo esto ha cambiado...para empezar se han creado cuatro disciplinas representando a los cuatro elementos naturales básicos (Agua, Aire, Fuego y Tierra).

Cada héroe, según al clan al que pertenezca tendrá más habilidades para desarrollar un tipo de magia, y hará mucho más daño cuando emplea esta, en lugar de cualquiera de las otras. También se le impedirá usar la magia de la disciplina rival.

En cuanto a las unidades, hay varios asuntos por definir. Hasta el momento hay un total de 118 diferentes, teniendo en cuenta todas las mejoras individuales que pueden hacerse a cada una (Recuerden que los gráficos son algo diferentes según la condición de la unidad. Por ejemplo el Orc Chief tiene una coraza de hierro que el Orc no tiene).

Se ha decidido excluir a los peones y a las hadas, si bien los primeros eran bastante inútiles en nuestros propios ejércitos, eran de gran utilidad para los incrementar las fuerzas de los Necromantes que atacaban a los grupos independientes que aparecían en los mapas.

Las hadas eran muy buenas para los ataques masivos a unidades que disparaban a distancia, como los arqueros. Es una pena que hayan tomado esta desición.

En compensación se agregarán nuevas criaturas, pero por el momento no hay información concreta de las mismas. Lo que sí se confirmó que la más poderosa de todas, seguirá siendo el Dragón Negro, seguido por el Titan, al cual se le han cambiado algunos de los atributos. Habrá nuevas unidades fijas, para defender los castillos.

Los campos de pantalla han sido también aumentados en espacios de movimiento, permitiendo mayor posibilidades de tácticas durante los mismos.

La inteligencia artificial ha sido mejorada notablemente. En primer lugar los héroes rivales dejaran de hacer esos movimientos sin sentido, en los que retrocedían, y luego avanzaban por la misma línea sin razón alguna.

Por otra parte, era sabido que anteriormente, todos los esfuerzos de los ejércitos controlados por el ordenador estaban concentrados en acabar primero con nuestras unidades con la capacidad de atacar a distancia, mientras otras más poderosas se encargaban de desbaratar sin esfuerzo las líneas enemigas. Olvídense de este truco, porque las cosas no van a seguir siendo así. Prepárense para el verdadero desafío.

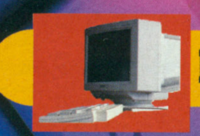
En resumen

Heroes of Might & Magic 2 es considerado por muchos el mejor juego de estrategia por turnos a la actualidad. A pesar de la cantidad de falencias que saltaban a la vista a las pocas horas de juego, tenía una fórmula especial que lo colocó rápidamente entre los juegos más adictivos de todos los tiempos. Esta tercera parte tiene muchos elementos para superar algo que ya de por sí es excelente. Sólo nos queda esperar su lanzamiento en Diciembre.



En el dibujo podemos reconocer algunas de las clásicas criaturas de Heroes of Might and Magic.





Hardware y Accesorrios

Una verdadera suma de beneficios

Compre hasta en 24 cuotas con Tarjeta

PENTIUM II 300 MMX
MULTIMEDIA

32Mb RAM exp a 256Mb, Placa de Video de 4mb AGP, Floppy 3 ½, CD-ROM 34x, HD 4.2 Gb, Placa de Sonido 3D, Parlantes Potenciados, Gabinete ATX Mid-tower, Teclado 107 teclas Monitor Color 14" Digital

$999.-

18 cuotas u$s 85.-

P. Lista: $1100 PTF: U$S 1530

EQUIPOS CON GARANTIA Y SEGURO TOTAL
ROBO - INCENDIO - DESTRUCCION TOTAL



GARANTIA 24 MESES ESCRITA



NUESTROS EQUIPOS INCLUYEN MAYORES BENEFICIOS

Mouse - Pad Mouse - Manual de Introducción a la Computación en Español

Money '97 de MICROSOFT
Ahora administrar su dinero es muy fácil!

Futbol de MICROSOFT
Soporte en CD

PC CILLIN'97 - Antivirus - PROMOCION

QUANTEX

ACER MATE T 3100
MULTIMEDIA

Acer

$1399

Procesador **INTEL** 233 MMX
16Mb RAM exp a 128Mb
Placa de Video **1024K**
Floppy 3 ½ - CD-ROM **24x**
Hard Disk **2.1Gb**
Placa de Sonido - Parlantes
Potenciados - Placa de Red
Gabinete **Mini-baby**
Modem-Fax 33.600
Monitor SVGA 14" **Digital Color**



18 cuotas u$s 125.-

Plista: $1550 PTF: u$s 2250

SOFTWARE

Windows'95, Works, Kit de Conexión Internet "Net Line" 30 días de navegación gratis!!!!

$1799.-

EXECUTIVE PENTIUM II
300 Mhz - FULL MULTIMEDIA
FULL INTERNET

Mother **Legend V** QDI - **64Mb** exp a 256Mb
Placa SVGA **4mb AGP**
Hard Disk **4.2Gb**
CD-ROM **36x**
Modem-Fax 56K
Placa de Sonido
Parlantes **Potenciados**
Micrófono de pie
Gabinete **Midtower**
Teclado exclusivo **Multimedia**
Monitor SVGA **Color 14" Digital**





18 cuotas u$s 159.-

BLAZE
COMPUTER TECHNOLOGY

3 años GARANTIA

PL $ 1980.- PTF u$s 2862

SOFTWARE:
- Windows'95 Pre-instalado + Actualización a Windows '98
- PC Cíllin'97 Antivirus Full
- Lotus Smart Suite
- Kit de conexión a Internet más un mes de navegación sin cargo.

PLACA DIAMOND MONSTER

$190



12 cuotas u$s 23.-

PL $ 215.- PTF u$s 276

CAMARA DIGITAL DE VIDEO

$349

12 cuotas u$s 40.-

PL $ 380.- PTF u$s 480

VOLANTE Y PEDALERA

OFERTA CONTADO

u$s 99.-

REGRABADORA HP 7200



1- HP EXTERNA $649
ó 12 ctas de u$s78.-
2- HP INTERNA $525
ó 12 ctas de u$s64.-

PL 1-$ 720, $ 590.- PTF 1-u$s 936, u$s 768

PLACAS VOODOO



1- VOODOO 8MB $259 ó 12 ctas u$s31.-
2- VOODOO 12MB $319 ó 12 ctas u$s38.-

PL 1-$ 285.- 2-$350.- PTF 1-u$s 372.- 2-u$s 456

LOS PRECIOS INCLUYEN IVA

CALIDAD, SERVICIO Y EL MEJOR PRECIO	PRECIOS ESPECIALES A DISTRIBUIDORES	ENVIOS A TODO EL PAIS	SERVICIO TECNICO	CONSULTE POR CREDITOS PERSONALES



CompuShow cada vez más cerca suyo

CONGRESO	MICROCENTRO	TRIBUNALES	FLORES	MERLO	L. DE ZAMORA	MORON	Pídalo y recíbalo en su casa!
AV. RIVADAVIA 2428 Cap. Fed. Tel/Fax: 952-8001 Y 12 LINEAS ROTATIVAS	FLORIDA 537 - Loc. 382/363 Gal. Jardín Cap. Fed. Tel/Fax: 322-0132 325-0610 y 7 Líneas Rotativas	PARANA 481/83 Cap. Fed. Tel: 373-1259/1248 Fax: 373-1355 ABIERTO LOS SABADOS de 9.30 a 13.30 hs.	AV. RIVADAVIA 7072 Tel: 637-5126/28 FAX: 611-7395 ABIERTO LOS SABADOS de 10 a 19 hs.	LIBERTADOR 549 Tel: (020) 859397/98 Fax: (020) 859337 ABIERTO LOS SABADOS de 9.30 a 20.30 hs.	BOEDO 343 Tel: 245-2428 / 2711 ABIERTO LOS SABADOS de 9.30 a 20.30 hs.	9 DE JULIO 141 Tel: 483-1506/1507/1508 ABIERTO LOS SABADOS de 9.30 a 20.30 hs.	Venta telefónica Con tarjeta de crédito (01) 952-8001

Software y Juegos







COPA DEL MUNDO FRANCIA 98
Disfrute a pleno con este magnífico software del campeonato mundial.



COMMANDOS
El mejor juego de estrategia en tiempo real. Probá tu astucia!!

NUEVA VERSION





UNREAL
El mejor juego, tipo Doom.



MONKEY ISLAND 3
La continuación más esperada de aventuras gráficas con calidad de cine.

F1 Racing multiplayer $25.-

F1 RACING
Excelencia en gráficos, carreras de autos.



HUGO II
La segunda parte del juego más exitoso para los niños.



FLIGHT SIMULATOR '98
Extraordinario simulador de vuelo para PC con más aeropuertos.

Microsoft Windows98 $139.-



RIVEN
La saga de Mysteries "la segunda parte del juego más vendido de la historia"



CLASSIC WINGS '98
La más completa flota de aviones para el Flight Simulator









PC-cillin97 $99.-



STARCRAFT
Si ya jugaste al Warcraft, no podés perderte este super juego de estrategias.

F-22 AIR DOMINAGER FIGHTER
Vuela, comanda, domina, derriba. El simulador usado por las fuerzas de la OTAN super realista.

PRIMEROS PASOS
El software didáctico más divertido para niños entre 18 meses y 3 años.

PC CILLIN 97
El antivirus automático para Windows e Internet.



F-15
Nunca ha experimentado semejante realismo, el mejor simulador de todos los tiempos.

LONGBOW 2
Piloteá el mejor helicóptero del mundo, con efectos super reales, soporte para 3DFX.







PC FUTBOL 6.0 ESPAÑOL
El manager más esperado, más real, más futbol y con una revista color de regalo.



PC FUTBOL 6.0
Ahora llegó la extensión (incluye PC Calcio)

Juegos Didácticos, Enciclopedias, Diseño, Utilitarios, Cliparts, Traductores y mucho más!

Motocross Madness

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Simuladores*
- **COMPAÑIA:** *Microsoft*
- **DISTRIBUYE:** *Microsoft*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No está disponible.
  Completa: Septiembre 1998.
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.microsoft.com

La locura de Microsoft continúa en este nuevo simulador de motocross

Muchos habrán visto (o habrán jugado) al Monster Truck Madness, un arcade de camionetas todo terreno que desafiaban las leyes de la física. La familia "Madness" se amplia con la llegada de este nuevo producto, que sin duda es un nuevo simulador de motos que dará que hablar por su belleza gráfica.

La primera cosa que se puede notar en el Motocross Madness son los segmentos de video de "Crusty Demons of Dirt", una muestra de unos cassettes que se venden en los negocios de motos de Estados Unidos. Los desarrolladores del juego dijeron que ver los increíbles saltos que las motos realizaban (obviamente se duda de lo cuerdos que estén los pilotos) fue una de las grandes inspiraciones para realizar este juego, ya que con sólo imitar lo que los videos mostraban, la cuota de acción y adrenalina estaba asegurada.





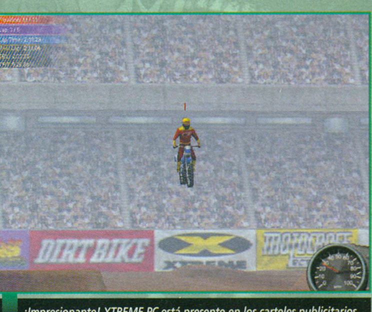
Las opciones

En el Motocross Madness, los jugadores tienen gran cantidad de opciones para elegir, ya que además de poder jugar solo o en Multiplayer, habrá una impresionante cantidad de circuitos para elegir: Más de 30, incluyendo las pistas al aire libre, techadas, Baja y freestyle.

Una de las formas más sencillas de jugar al Motocross Madness se llama "Stunt Quarry", en la cual deberemos elegir la cantidad de oponentes artificiales, y seleccionar uno de los seis diferentes tipos de terreno, que van desde planicies como "Arizona Exploration" a lugares accidentados y rocosos como "Rocky Road".

Después de elegir el terreno y la cantidad de oponentes, sólo nos resta seleccionar una moto y su piloto (existen variadas configuraciones, en las cuales veremos a los pilotos en las más curiosas, y por que no, divertidas posiciones de espera) y estar listos para realizar las más espectaculares piruetas, de las cuales no siempre saldremos victoriosos. Pero eso es parte de la diversión, ¿o no?

Cabe destacar que el Motocross Madness incluirá un editor de circuitos para poder diseñar nuestras propias pistas, en el caso de que todas las que el juego incluya no sean rivales para nuestra habilidad motoquera. Y si no somos duchos en el arte de crear nuevos desafíos, ¡estamos salvados! ya que cada pista se graba en un archivo unitario, y estos pueden (y seguramente ocurrirá) distribuirse entre nuestros amigos a través de internet o el medio que más nos guste. Esto seguramente hará que el juego esté en nuestros rígidos mucho más tiempo, y con el pasar de los meses, es casi seguro que podamos apreciar circuitos a la altura o mejores que los originales.



¡Impresionante! XTREME PC está presente en los carteles publicitarios de los circuitos del Motocross Madness.

Los gráficos

Uno de los puntos más sobresalientes de este juego es sin duda la parte gráfica, que en la beta que pudimos apreciar ya es increíble. El terreno tiene un detalle que pocas veces se vió en un juego de estas características, y es aún superior al de la mayoría de los simuladores de cualquier género. Yo sé que esto puede resultar una afirmación bastante atrevida, pero cuando vean el juego se van a dar cuenta de que no exagero. La sombra que proyecta la moto se va modificando de acuerdo al terreno, y cabe destacar que no está conformada por unos cuantos polígonos, sino que es otro de los aspectos que hace de este juego algo asombroso. Lamentablemente todo este despliegue visual tiene un precio: Motocross Madness requiere una placa aceleradora 3D de forma obligatoria.

¡Cuidado con esa montaña!

De una manera similar al Wave Racer de Nintendo 64, se puede completar la carrera en la manera tradicional, o realizando complicadas maniobras (llamadas Stunts) que


El modelo del conductor y la moto son diferentes, permitiendo de esa forma espectaculares accidentes.

En la beta que estuvimos probando faltaba retocar un poco la parte física en los choques, pero así y todo hemos visto sin duda unos espectaculares accidentes, que fueron el comentario y la risa de todos los presentes (¡sin contar al conductor, claro!). Los movimientos de los pilotos fueron realizados bajo el sistema de "motion capture". Este sistema asegura una fluidez y realismo de movimientos que hace al Motocross Madness elevarse de la categoría de un simple arcade, algo que seguramente muchos agradecerán, ya que muchos querían un grado de realismo mayor en este tipo de programas.

Por último cabe destacar lo logrado de los sonidos de las motos (una reproducción muy fiel del motor de estas máquinas) y del público en las gradas.

suman puntos adicionales, y son espectaculares, tanto al completarlas como al fallarlas. Existen 16 maniobras diferentes, que se deben hacer mediante la combinación de ciertos botones y movimientos en el teclado o joystick. Los nombres asignados a estos movimientos son bastante graciosos, ya que algunas de estas piruetas (no se me ocurre mejor palabra para recordarlas) tienen nombres como "Nac Nac", "Heel-Clicker" y "Skurfer". El éxito o fracaso de nuestras maniobras se deberá en gran parte a un excelente timing, y estar suspendido en el aire la mayor cantidad de tiempo posible.

Como si esto fuera poco, el público nos ovacionará (si nos encontramos en uno de los circuitos techados con público), o se lamentará cuando ocurra algún accidente, que suelen ocurrir bastante seguido, gracias a las diferentes animaciones de choques. Estas animaciones fueron posibles porque el modelo de la moto y el piloto son diferentes, y esto permite que el conductor sea "despedido" a varias decenas de metros del lugar de la colisión, algo digno de "Insólito TV".


El éxito o fracaso de nuestras maniobras se deberá en gran parte a estar suspendido en el aire la mayor cantidad de tiempo posible.

El modo Multiplayer

Como es de preveer, un juego de estas características no puede obviar los modos Multiplayer, y sin duda el Motocross Madness incluirá algunos modos que harán las delicias de los fans de este tipo de géneros, como por ejemplo el Mototag, en donde debemos correr y "tocar" a nuestro oponente en un terreno abierto (y por lo tanto un lugar fácil para huir) y así poder ganar.

El juego estará incluido no bien salga a la venta en los Estados Unidos en la Internet Gaming Zone de Microsoft, y podrán participar hasta 8 jugadores en una carrera simultáneamente. Para más información acerca de este servicio de Microsoft, la dirección de internet es www.zone.com.

Freestyle Pro: El mejor aliado

Pocas veces, como en esta ocasión, un juego y un periférico parecen estar hechos el uno para el otro: Este es sin duda el caso del Motocross Madness y del Sidewinder Freestyle Pro, un nuevo pad que Microsoft lanzará a la venta en Argentina en Octubre de este año. ¿Qué tiene de especial este joystick, ustedes se preguntarán? Bueno, lo novedoso del gamepad es que reacciona a los movimientos de nuestros brazos. Si giramos el pad hacia la izquierda, el manubrio de la moto gira en el mismo sentido, y se comporta de similar manera si lo hacemos hacia la dirección contraria. En adición, si movemos el pad hacia abajo, el conductor se va a acercar hacia el manubrio, y si lo hacemos hacia atrás, nuestro motoquero se inclinará en esa dirección, pudiendo maniobrar de esta manera de formas nunca antes pensadas, y conducir la moto naturalmente. ¡A esto yo le llamo inmersión!







En conclusión

Sin duda este año Microsoft se ha lanzado de lleno a la arena de los juegos, y por lo que se puede ver en juegos como el Motocross Madness, están dispuestos a liderar uno de los mercados que parecía más ajeno para las huestes de Bill Gates. Con títulos como este, no hay duda que están en la dirección correcta.

Star Wars: Rogue Squadron

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Acción / Arcades*
- **COMPAÑIA:** *Lucas Arts*
- **DISTRIBUYE:** *Microbyte*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No disponible
  Completa: Diciembre 1998.
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.lucasarts.com

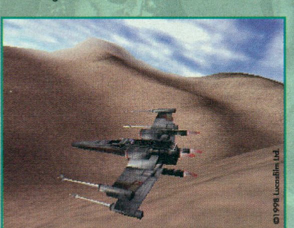
Esta es la segunda parte del exitoso Shadows of the Empire que ya está generando una enorme expectativa en todo el mundo

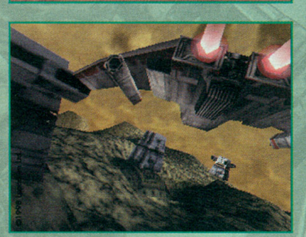
Por Santiago Videla

Tal parece que el éxito del Shadows of the Empire fue mayor de lo esperado, por eso es que la gente de LucasArts ya prácticamente tiene lista esta continuación que según dicen será de lo mejor.

En esta oportunidad, la acción se desarrolla en un período que está entre el final de La Guerra de las Galaxias y el principio del Imperio Contraataca.

En este juego, tomaremos el papel, nada menos que de Luke Skywalker, quien junto a doce de los mejores pilotos de la rebelión, deberán enfrentar las más peligrosas y desafiantes misiones para evitar que el Imperio pueda extender su dominación a toda la galaxia.





Rogue Squadron, estará compuesto mayormente por misiones aéreas y terrestres en las que podremos pilotear cualquiera de las naves utilizadas por las fuerzas rebeldes como por ejemplo: X-Wings, A-Wings, Y-Wings, y los Snowspeeders, usados en el Imperio Contraataca.

Además de las clásicas misiones de combate aire-aire, también tendremos que llevar a cabo, reconocimientos, escoltas y hasta delicadas operaciones de rescate en donde tendremos que localizar campos de detención, liberar a los prisioneros, y proteger sus naves mientras abandonan el planeta y evitar el ataque de los poderosos Walkers imperiales y Tie Fighters, todo esto acompañado por espectaculares secuencias animadas, al mejor estilo Lucas.

Según comentarios de su equipo de desarrollo, este juego tendrá una gran variedad de escenarios (zonas montañosas, desiertos, valles y cañones, entre muchos otros), todos ellos dotados de un sorprendente nivel de calidad, además varios serán reproducciones de lugares vistos durante las películas, además contará con diversas cámaras para que podamos ver la acción desde distintos ángulos.

Como detalle adicional, todos los miembros de nuestro escuadrón, tendrán su propia personalidad, y reaccionarán de acuerdo a lo que nosotros hagamos o dejemos de hacer, un ejemplo de esto, es que si durante alguna misión en la que participamos junto a varios miembros de nuestro escuadrón, uno de nuestros compañeros es atacado y nosotros lo defendemos, el resto de nuestro grupo, reaccionará con mayor rapidez en caso de que seamos nosotros los que necesitemos ayuda, en el caso de que dejemos que nuestros compañeros sean derribados, el resto dejará de confiar en nosotros y comenzarán a actuar con indiferencia.



Rogue Squadron estará realizado sobre la base de un nuevo engine que con la ayuda de la aceleración por hardware, tendrá una enorme cantidad de efectos especiales, humos, brillos, transparencias, iluminación dinámica y de colores y muchas cosas más. Desafortunadamente por el momento este juego solamente podrá funcionar utilizando una placa aceleradora 3D, de acuerdo a comentarios hechos por Joel Dreskin, jefe de marketing de LucasArts, probablemente la versión final del Rogue Squadron tendrá opciones para funcionar con placas compatibles con Direct 3D pero por el momento no hay ninguna confirmación al respecto.

El lanzamiento al mercado de este título fue anunciado aproximadamente para fin de año (probablemente para Navidad) y a pesar de todavía no hay demos disponibles, la expectativa que está generando es muy grande, sólo nos queda esperar que sea todo lo que promete ser, pero seguramente viniendo de LucasArts, lo será.

Max Payne

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Acción / Arcades*
- **COMPAÑIA:** *Remedy Entertainment*
- **DISTRIBUYE:** *3D Realms*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No disponible.
  Completa: Otoño 1999.
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.maxpayne.com

Una nueva aventura de acción entra al ruedo, con una fuerte apuesta hacia la historia de un nuevo personaje

Por Sebastian Di Nardo

Remedy Entertainment y 3D Realms, están dando forma a un arcade 3D destinado a competir con los grandes. Una mezcla entre Tomb Raider y Duke Nukem, con un nuevo personaje y un argumento que acompaña. Aún en un estado muy primitivo las imágenes muestran un potencial increíble.

Poco se conoce de Remedy Entertainment, que trabajando en otros dos proyectos además de Max Payne, y lo que pudimos ver hasta el momento es más que prometedor. Sobre todo si tenemos en cuenta que para 3D Realms la acción es muy importante y que cuenta en su haber con títulos como Duke Nukem o Prey (actualmente en desarrollo).

Max Payne, nuevo juego, nuevo personaje. Sus creadores apuestan a hacerlo tan famoso como Duke o Lara Croft. ¿Cuál es la fórmula de éste éxito?. Una historia sólida detrás del personaje, que lo haga real, que le dé rasgos de acero y una actitud sarcástica con una mente fría y calculadora. Y que sea capaz de salir airoso de la peor situación imaginable.

Max es un agente especial de la DEA, que casi al borde de la locura continúa luchando por la justicia, después de haber sido castigado por el destino. Su familia fue aniquilada por una pandilla de drogadictos bajo los efectos de un poderoso estupefaciente sintético llamado Valkyr y trabajando como policía encubierto tiene la oportunidad de vengarse.

Su jefe, el único que conocía su verdadera identidad ha sido asesinado, y la policía lo cree el autor del crimen. Max deberá luchar contra la mafia y la justicia para vengarse y probar su inocencia, en medio de un remolino de violencia y locura. Drogadictos, mafiosos, policías corruptos y las mentes criminales más poderosas serán sus enemigos y de nuestra pericia dependerá el destino de nuestro héroe.



El engine utilizado nos permitirá ver con claridad cada gesto en la cara de Max.

El protagonista y sus movimientos

Max fue creado mediante skeletal animation, con lo que los movimientos del personaje serán suaves y muy reales. El aspecto visual es muy similar en cuanto a texturas e iluminación al Quake II, pero con una perspectiva en 3ra persona similar a la de Tomb Raider. Para construirlo están utilizando un engine propio llamado E2 Rendering Engine. La textura o skin que lo recubre es maravillosa y los detalles de la misma son de una calidad asombrosa. Podemos ver hasta el más mínimo detalle de su cara y los pliegues de su ropa.

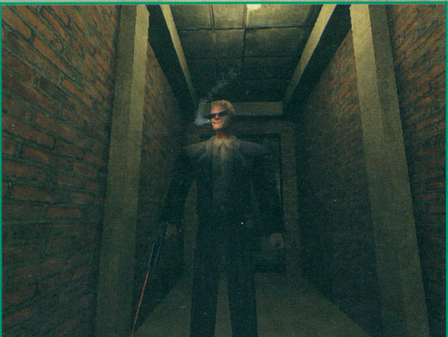
Las armas más poderosas estarán al servicio de Max. Si fuera su enemigo me iría lo más lejos posible, porque se lo ve muy enojado.

El sistema de partículas permite, por ejemplo, que un personaje reciba disparos en distintas partes del cuerpo y que además la sangre emane de cada una de ellos.

Cada secuencia del juego, cuya vertiginosa acción nos recuerda una película de John Woo, está cuidadosamente diseñada. Lo mejor de todo, las armas. Todas existen en la vida real, y Max puede alquilar una pistola Desert Eagle, y practicar tiro en un polígono. Pero quizás la más interesante sea el rifle sniper con sistema de cerrojo para recargarlo. Entre las imágenes que pudimos observar, nuestro héroe lo utilizaba con una precisión quirúrgica, liquidando sin inconvenientes a un enemigo apostado en la escalera de incendios de un edificio en un segundo piso.

Según las promesas de sus creadores se están teniendo en cuenta principios básicos de física para algunos elementos. Por ejemplo la velocidad y trayectoria de los disparos o la resistencia de las superficies de impacto van acordes a la realidad. Si disparamos contra una superficie blanda la bala penetrará, mientras que una dura ofrecerá resistencia.

Ver a Max en movimiento es algo real-

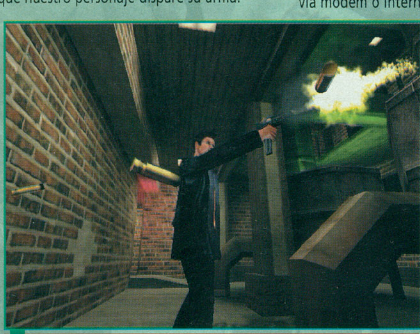

Una de las temibles mentes criminales con las que nuestro héroe se enfrentará.

mente asombroso, observar a uno de los villanos fumando un cigarro y que con cada una de las pitadas su cara se ilumine. Mientras hace esto gira la cabeza y el humo del cigarro se mueve con ella de una forma nunca antes vista. Detalles tan ínfimos como la luz que emite la mira láser de una pistola, pueden apreciarse con total nitidez.

Para un perfecto funcionamiento Max Payne utilizará Direct3D que asegura una compatibilidad con la mayoría de las aceleradoras 3D.

• Iluminación

Otro de los elementos que marcará una diferencia es la que brindará el Radiosity Lighting. Sistema de iluminación que es capaz de increíbles efectos. Que al fumar un cigarro la cara del personaje se ilumine, o que se ilumine el área con flashes cada vez que nuestro personaje dispare su arma.


La ametralladora nos producirá el efecto "no puedo soltar el gatillo".

Quizás lo más impresionante sea la forma en que se mueven las sombras. Si Max pasa frente a una luz, su sombra cambiará su orientación y se irá deformando a medida que se aleja de la fuente que la emite.

• Editor de niveles y cámaras

Max Payne contará con un editor de niveles que acompañará a la versión final. Prometen que su manejo será simple y podremos confeccionar nuestros propios niveles con aceleración 3D.

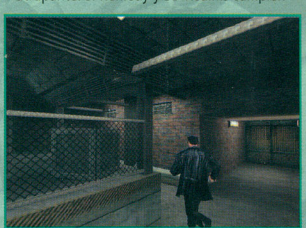
La cámara se ubicará a la espalda del personaje, pero para diferenciarlo del resto incorporan el cinematic camera, que permitirá que en todo momento podamos ver a Max y a su enemigo. Si volteamos rápidamente, la cámara se apurará para que el jugador no pierda ningún elemento de vista. Estos cambios se generan porque estos juegos tienen mucha más acción de la que podíamos obtener en Tomb Raider por ejemplo, que utiliza la misma ubicación de cámara.

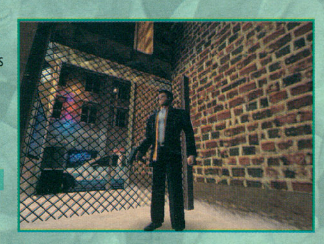
• Multiplayer

Sin duda la parte más interesante de un juego es su posibilidad de utilizarlo en red, vía módem o Internet. Remedy y 3D Realms prometen incluir éstos beneficios en la versión final, pero nada sabemos hasta el momento de cuales serán los modos que podremos utilizar. ¿Deathmatch, Cooperativo, Capture de Flag? Habrá que esperar para saberlo. Quizás el problema más grande con el que sus creadores lucharán será el de hacer jugable e interesante un arcade con perspectiva en 3ra persona. ¿Podremos tener un amplio panorama y una velocidad de reacción para poder avistar y destruír a nuestros enemigos?. El tiempo lo dirá.

• En conclusión

Puedo decirles casi con seguridad que Max Payne, tiene todas las posibilidades de ser un hit. Sobre todo teniendo en cuenta que detrás de él tenemos una compañía de la talla de 3D Realms, responsable de la creación de un personaje tan fuerte como Duke Nukem, y todos sus éxitos. La tendencia del mercado gamer en éste momento apuesta a personajes fuertes, y un guión atrapante. Si Remedy y 3D Realms cumplen





con lo prometido, no sólo cubrirán ampliamente con éstos requisitos sino que nos sorprenderán con una inusual calidad gráfica.

Según los rumores estamos ante una aventura con muchísima violencia que obtendrá la calificación de Mature Audience, pero a pesar de eso habrá mucha gente quejándose.

Los requerimientos mínimos serán un Pentium 200 con 32 Mb de RAM, placa de sonido 16 bits, CD-ROM 8x y una aceleradora 3D con 4 Mb como mínimo.

Desgraciadamente tendremos que esperar hasta el año que viene para disfrutar de todas estas virtudes, así que amigos, olviden lo leído y para una mayor seguridad de Max este preview se autodestruirá en 20 segundos.

Emergency: Fighters for Life

FICHA TECNICA

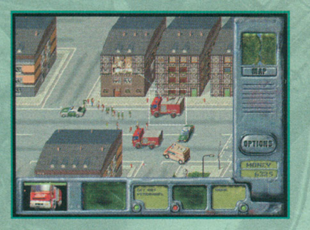
- **CATEGORIA:** *Estratégicos*
- **COMPAÑIA:** *Sixteen Tons Ent. / Topware*
- **DISTRIBUYE:** *GTC*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: www.xtremepc.com.ar
  Completa: Septiembre / Octubre 1998.
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.topware.com

Un juego de estrategia en tiempo real que intenta cambiar los parámetros establecidos del género

Topware Interactive y Sixteen Tons Entertainment, dos nombres para que los fanáticos de SimCity anoten en sus agendas, ya que están terminando lo que se supone será un sensacional juego de estrategia en tiempo real, que pretende cambiar el monótono panorama del género. Basándose en una idea muy original y en un dinámico desarrollo, se ha logrado crear un clima donde los conocimientos cívicos nos serán de mucha ayuda, y si carecemos de ellos que los aprendamos a la fuerza, al fin y al cabo aprender jugando, nunca fue tan divertido. Además de la premisa bastante original para un juego, de tener que salvar vidas y no eliminarlas.

• ¡Por favor despejen la zona, no hay nada para ver!

Si tuvimos la desgracia de estar presentes en el momento en que algún accidente (o más remotamente una pequeña catástrofe) haya tenido lugar, es muy probable que hayamos escuchado esta clásica frase y también es casi seguro que no le hayamos hecho caso al que la decía. En Emergency, podremos sufrir la experiencia en carne propia cuando tratemos de dispersar a una multitud que insiste en vislumbrar como a un edificio lo consumen las llamas o terroristas toman el control de una empresa, mientras que nuestras autobombas, ambulancias y patrullas no pueden abrirse camino para arribar al lugar de los hechos.



Uno de los aspectos más intrigantes de este juego, es que nunca sabemos con lo que nos enfrentaremos en la siguiente misión. El juego nos presenta la situación por medio de animaciones, que puede ser desde un desastre ocasionado por el paso de un tornado o terremoto, hasta controlar y reducir un brote terrorista.

Como encargados generales de resolver todo este tipo de problemas, tendremos a nuestra disposición, todas las fuerzas públicas (bomberos, policía, médicos), que podremos administrar según creamos conveniente, pero siempre bajo los límites del presupuesto. Si de un simple accidente entre un tractor y una moto, (tal como es el primer caso que se nos presenta), hacemos un despliega el estilo Duro de Matar, con 50 ambulancias en escena y 500 policías para desviar el tránsito, recibiremos un aporte monetario ínfimo por el excesivo derroche de recursos, y lo más probable será que en el siguiente caso de emergencia no alcance ni para un paquete de curitas.

• Tragedias en tiempo real

Una vez que se nos informa de lo ocurrido, cada segundo cuenta, como ejemplo podemos citar lo que será la segunda misión, donde el juego de luces de un árbol de Navidad en el tercer piso de un edificio de departamentos, dispara el desastre de un terrible incendio. Desde ese mismo instante, deberemos decidir en el menor tiempo posible, tras analizar un poco la situación, qué vehículos enviar y qué personal transportará cada uno. En este caso, es lógico que el primero en salir de nuestro cuartel general sea el coche autobomba, para que comience a combatir el fuego lo antes posible, ya que entre nuestras prioridades, se encuentra la de impedir que el mismo se propague a los edificios linderos y sobre todo que no perezca ninguna persona en el hecho. Pero "desafortunadamente" este menester de seleccionar personal y sus transportes, no será nuestra única tarea, nada más lejos de la realidad, en este juego nosotros controlamos absolutamente todo. El desplazamiento y ubicación de los vehículos en la escena del desastre, así como cada bombero, policía, enfermera o médico serán controlados en forma individual. Por suerte en el menú de opciones vendrán incorporados controles para alterar la velocidad a la que se desarrollan los hechos y hasta una especie de línea de ayuda, con ideas de cómo proceder en el caso de estar completamente despistados, sin saber por donde empezar la tarea.



El cuartel general, aquí seleccionamos que vehículos enviar y el personal que ira en el mismo.

• Altas expectativas

Desde hace un tiempo que estamos ansiosos por la salida de este juego, ahora que esta fecha es inminente y jugamos la demo (que se encuentra en nuestro site de Internet a la entera disposición de nuestros lectores), los invitamos a esperar junto a nosotros la salida de lo que promete ser un nuevo concepto en juegos de estrategia, donde les daremos como siempre nuestro veredicto sobre el producto final.

ACELERA A FONDO Y SENTI TODO EL VERTIGO CON EL NUEVO SIMULADOR DE ELECTRONIC ARTS



Ya sabemos que Electronic Arts es una empresa que realiza juegos que en muchos casos son dignos de admiración, pero hay ciertas ocasiones que supera todo lo conocido y sorprende, como es en el caso del Need for Speed 3. ¿Por qué? Nada mejor que leer la nota a continuación y enterarse de todos los detalles...

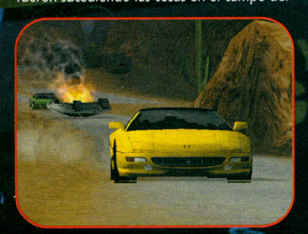


La cosa es bastante sencilla: Hay tres posturas bien definidas en lo que a gustos sobre simuladores de autos respecta: O se los ama, o se los ignora, o se les presta cierta atención cuando un nuevo programa pone en boca de todos lo maravilloso que es. En



muchos de estos casos, la postura neutral (en la mayoría de los usuarios de PC) o hasta indiferente puede transformarse en un caso de adoración total, como me ocurrió a mí con este nuevo episodio de la saga Need for Speed.

Pero antes de contarles el por qué de mi súbito fanatismo por este fantástico juego, hagamos una breve reseña de cómo se fueron sucediendo las cosas en el campo del



automovilismo virtual.

Había una vez...

Todos recordamos (o por lo menos los de más edad) las tardes que pasábamos jugando en los fichines al Pole Position, un clásico arcade (sería demasiado imprudente llamar a juegos de este estilo simuladores, ya que el panorama de los videojuegos era muy precario) que nos quitaba el tiempo de vacaciones y de playa, tanto a nosotros como a nuestros padres, que debían soportar largas horas frente a estas máquinas infernales. (Por qué no decirlo, consumiendo además enormes cantidades de dinero).

Luego del Pole Position, otros juegos fueron sucediéndose, provocando efectos similares en los consumidores de los arcades. Títulos como el Out Run, o los más recientes Daytona USA o Sega Rally, producían esa necesidad de ir a los locales donde estas máquinas estaban, y probar suerte junto a nuestros amigos (en estos días, hablar de juegos de carreras en los arcades y de varias máquinas conectadas para carreras de a muchos jugadores, es prácticamente lo mismo), y tal vez apabullarlos con nuestra victoria por centésimas de segundo.

Eso sí, había una regla de oro que siempre se anteponía: Los arcades siempre superaban a las PC. No importaba cuantas conversiones se hiciesen, ni cuantos procesadores salieran, los preciados fichines siempre llevaban la delantera, con tecnología y presupuestos mucho más holgados, a los que las versiones "caseras" no podían soñar con emular. Aparte no había que olvidarse de las máquinas conectadas, que permitían, según el lugar, hasta ocho participantes simultáneos.





Las cosas han cambiado

Con el pasar de los años, la regla de oro se iba debilitando implacablemente. ¿Era éste el ocaso de los arcades, o tal vez la revancha de las máquinas hogareñas? Nada de esto, amigos. Lo que ocurría era que la tecnología de punta que utilizaban las máquinas de los videojuegos iba siendo accesible para nuestras PC (llámese placas aceleradoras, volantes con pedales, placas de sonido más perfectas) y así, las desigualdades se iban equilibrando poco a poco. Y la reciente aparición de Internet en nuestras computadoras, hizo que las carreras entre varios usuarios fueran cosa de todos los días.

Es por eso que en este momento, se puede decir sin titubear que tal vez juegos como el que estoy comentando (el Need for Speed 3, por supuesto) sean infinitamente superiores que cualquiera de sus pares en los arcades. Y no es una exageración, como podrán apreciar por lo que voy a pasar a detallar para el deleite de sus ojos...

Los modos de juego

El Need for Speed 3 cuenta con una inmensa cantidad de opciones a la hora de jugar, que seguramente contentará hasta a los más exigentes. Tenemos el modo de un jugador (contra la computadora), en el cual podremos correr una sola carrera; un torneo (tournament), en el cual competiremos en varias pistas, la posición en la que quedemos en cada carrera nos dará una cierta cantidad de puntos, y la suma de todos los puntos de las carreras dan al



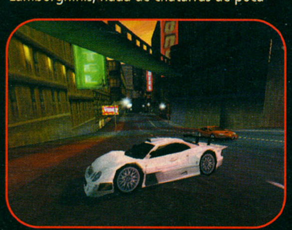








campeón; el modo knock-out, en el cual deberemos ir subsistiendo a través de los circuitos, ya que el último de cada carrera queda automáticamente eliminado; y por último, una de las opciones más interesantes del Need for Speed 3: Hot Pursuit, una carrera en la cual seremos perseguidos por la policía, o tal vez si es de nuestro agrado, pasar a estar por unos instantes de lado de la ley y el orden, eliminando implacablemente a nuestros amigos u oponentes computarizados. Esta opción es especialmente interesante, ya que la inteligencia artificial en esta ocasión es mucho más compleja y detallada. En medio de la carrera oiremos a los coches patrulla (Corvettes y Lamborghinis, nada de chatarras de poca



velocidad a las cuales no tienen acostumbrados en las películas de cable) transmitiendo órdenes de captura y arresto de los infractores a la ley, a los que habrá que eludir para poder surcar los caminos a una velocidad que nos permita ganarle a nuestros contrincantes. La diferencia más radical es que esta vez los policías serán implacables con todos los corredores, tanto sean humanos como conducidos por la computadora (antes tenían una inclinada preferencia por nuestro auto), lo que algunas veces inclinará la balanza de nuestro lado.

Los desarrolladores prometen que estando del lado de la autoridad podremos, en la versión final, coordinar capturas con nuestros compañeros azules, poner barreras, y por que no, cadenas con clavos para detener a los transgresores a toda costa. Esto parece que va a ser realmente interesante en el modo de varios jugadores. De todas formas las mejoras en la inteligencia artificial no terminan ahí, ya que dentro de las carreras, los corredores actuarán de maneras diferentes según nuestra conducta. Así que ya sabés, si tenés ganas de molestar a ese Mercedes azul, atenéte a las consecuencias de la bronca del conductor en etapas posteriores de la carrera.

Las opciones de Torneo y Knock-out permiten al jugador grabar el desarrollo de la competencia para poder retomarlas en otro momento, junto a los ya conocidos replays (muy útiles para burlarse de la competencia) y el Ghost Mode, para luego correr contra nuestra propia sombra, y así poder mejorar los tiempos de vuelta y generales.

Por supuesto, no es bueno que el hombre corra solo, y en el Need for Speed 3 existen varias opciones para competir y desafiar a nuestros amigos o vecinos. Primeramente está el modo de dos jugadores por medio de la división de la pantalla, estrategia básica y simple para disfrutar de una rápida carrera contra otro humano, sin la necesidad de otra computadora o complicadas conexiones. Lamentablemente este modo disminuye el campo de visión considerablemente, y necesita de un procesador algo más rápido, ya que hay que dibujar las cosas dos veces.

El verdadero fan de las carreras múltiples tiene varias opciones para poder sacarse las ganas, ya que el programa además permite conexiones de varios jugadores por RaceNet (un servidor gratuito en Internet de Electronic Arts que nucleará a los pisteros), redes IPX, TCP/IP, conexiones por módem y seriales con un cable de link.

Como pueden ver, todos los aspectos de las competencias están cubiertos, y proporcionan algún método indicado para cualquier ocasión.

Los gráficos

En los juegos, ocurre algo, que a mi parecer, es absolutamente lo contrario a lo que sucede en la industria cinematográfica: Salvo extrañas excepciones (que es mejor





olvidarlas), cada nuevo producto de una saga (llamémosla continuación) es notablemente superior a sus predecesores en muchísimos aspectos. Uno de ellos es la parte gráfica. Este nuevo Need for Speed incorpora todos los efectos conocidos, y los incorpora de una manera notable, dándole al producto una belleza gráfica hasta ahora

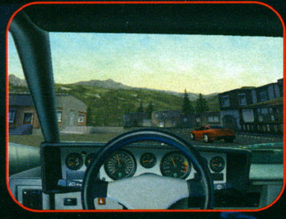




nunca vista en un simulador de carreras, de cualquier época y de cualquier clase de autos. Para comenzar a enumerar algunas de sus virtudes, podemos nombrar los efectos del clima. En ciertas situaciones (y según la pista) veremos nevar copiosamente, y el movimiento de la nieve se verá afectado por la velocidad de nuestro auto. Es asombroso ver como los copos de nieve se pegan en el parabrisas, y se van diluyendo lentamente...

Por el otro lado está la lluvia, igual de impresionante. La cantidad de lluvia que va cayendo es variable, y no es extraño comenzar una carrera con un cielo nublado, y luego de varias vueltas ver que el tiempo empeora, y la lluvia comienza a caer, mientras los rayos (con sus respectivos truenos) surcan el cielo. El efecto de la lluvia sobre el parabrisas es similar. Noten que estoy diciendo parabrisas, ya que es la primera vez que el Need for Speed tendrá una vista del interior de la cabina en modo acelerado. Los gráficos son super-realísticos, imitando a la perfección el interior de los diversos autos que podremos







conducir en el Need for Speed 3. Los relojes (cuenta kilómetros y tacómetro) mueven sus agujas de acuerdo a la velocidad, y las luces exteriores bañan el interior de nuestro auto, dándole una inmersión que dejará con la boca abierta a muchos.

Obviamente, las luces son coloreadas, y el efecto se aprecia especialmente en pistas como Empire City, en la cual deberemos recorrer una ciudad industrial muy poblada de edificios y marquesinas, que iluminan el asfalto con infinitos colores.

Si nuestra intención es correr una carrera nocturna, las luces de nuestro auto podrán colocarse en dos posiciones (altas o bajas), al igual que sus pares de acero. Si a la pequeña escapada nocturna agregamos lluvia y autos que nos crucen en dirección opuesta, estaremos sin duda viendo todo lo que este programa puede ofrecer en el ámbito del realismo, y les puedo asegurar que es mucho, y va a sentar las bases para los próximos simuladores de este género. No tener las opciones que tiene el Need for Speed hará que los productos sean caducos tal vez antes de dar a luz.

En ciertas pistas como la de Hometown, veremos gran cantidad de hojas secas depositadas en los laterales de la pista. El sólo contacto de nuestras ruedas sobre la banquina, produce otro efecto impresionante: Las hojas se elevan dando una cierta cantidad de vueltas en el aire (todo depende de la velocidad con la que hayamos pasado) para luego depositarse suavemente en el asfalto. Un detalle exquisito que pocos tendrán la oportunidad de ver en el medio de una carrera desenfrenada. Este tipo de detalles (los que no se ven a menos que se preste mucha atención al entorno) son los que hacen del Need for Speed 3 una experiencia asombrosa e inmersiva.

Además los autos contarán (si disponemos de una máquina veloz) con un nuevo efecto cromado, que refleja las texturas que los rodean, y le dan a los coches un aspecto de limpieza realmente envidiable, aún después de los más estrepitosos accidentes.

Un dato para los fanáticos

Electronic Arts promete catorce impresionantes máquinas en el Need for Speed 3. Por el momento, para los interesados en marcas, sabemos que ya están confirmados el Mercedes SL600, el Lamborghini Diablo SV, el Lamborghini Countach, el Jaguar XK8, la Ferrari 550 Maranello, la Ferrari 456GT, la Ferrari (sí, por ahora ganan por mayoría) 355 F1, el Chevrolet Corvette C5 y el Aston Martin DB7.

La red de redes y el Need for Speed

Como antes comentamos, podremos jugar al Need for Speed en Internet a través de RaceNet. Pero los beneficios de contar con un módem y una cuenta de Internet no terminan ahí, ya que dentro del programa podremos acceder a la página del juego, en



la cual podremos encontrar trucos, especificaciones de los autos junto a las mejores fotos, wallpapers para Windows, chat entre los fans, y tal vez una de las características más interesantes: La posibilidad de bajar autos diseñados por otras personas, ya que el juego incluye en esta ocasión la oportunidad de modificar aspectos del motor, cambios, suspensión, y otros datos (incluyendo el color de la carrocería), haciendo de nuestro vehículo algo único, para luego grabarlo y si queremos, hacerlo público.

En conclusión

Todo esto nos indica que Electronic Arts sigue en la ruta correcta, y tiene en sus manos otro producto increíble. Así que ya saben, vayan pidiendo turno en el mecánico, para así poder afinar esta joyita y disfrutarla como se merece...

reviews

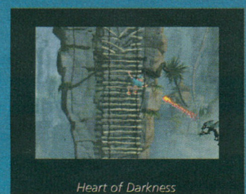
LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA

PAGINA

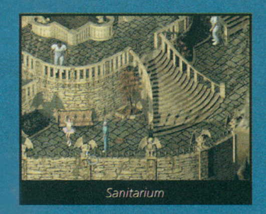
LOS ELEGIDOS DEL MES DE XTREME PC



Estos son los juegos que este mes se merecen el PREMIO XTREME. ¿Qué es el PREMIO XTREME? Es la puntuación máxima que recibe un juego, y que significa que está, según nuestro criterio, dentro de los clásicos de la PC.


Heart of Darkness


Final Fantasy VII


Sanitarium


X-Wing Collector Series

¿COMO ES EL SISTEMA DE PROMEDIOS DE XTREME PC?

100% al 90% - CLASICO
Cualquier juego que sobrepase el 90%, es un clásico instantáneamente. Los gráficos, el sonido y la forma de juego son casi perfectos. Recomendamos todos los que estén en esta categoría como compra segura y sin riesgos.

89% al 80% - EXCELENTE
Estos son excelentes juegos y de gran calidad. No llegan a la categoría de clásico porque tienen alguna deficiencia en un área específica.

79% al 70% - MUY BUENO
Estos son muy buenos juegos, pero que contienen alguna falla. Aun así son invaluables para los seguidores del género, y siguen siendo muy recomendables.

69% al 60% - BUENO
Un juego para pasar el rato, con algunas fallas importantes. Si no hay otra cosa...

59% al 50% - REGULAR
Algo que definitivamente tiene que venir en forma de regalo, caso contrario no justificaría el gasto.

49% al 40% - MALO
Si un juego ha entrado en esta categoría, las deficiencias que posee son muy grandes. Sólo alguna virtud, que habría que buscarle detenidamente, no lo hace caer al siguiente promedio...

39% al 0% - MUY MALO
Que se puede decir... ¡No vale la pena gastar ni una mirada a la caja en el estante! Definitivamente no saqués un peso del bolsillo para adquirir este lamentable juego. Mirá que te avisamos...

Ficha Técnica

Compañía / Distribuidor: FASA Interactive / Microprose
Internet: www.mechcommander.com
Requerimientos Mínimos: Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, 160 MB libres en el disco rígido, Placa de sonido, Windows 95/98.

PROMEDIO **83%**

MechCommander



El nuevo juego de estrategia en tiempo real basado en el universo Battle Tech

Por Guillermo Belziti

Desde que el universo de Battle Tech y sus heroícos MechWarriors han sido llevados al mundo de los videojuegos se multiplicó el número de adeptos a esta franquicia.
Este nuevo juego producido por Fasa Interactive nos propone continuar participando de estas fantásticas aventuras bélicas, pero desde una óptica diferente.

MechCommander es el primero de los productos del universo Battle Tech que entraría en la categoría de estrategia en tiempo real, y tiene mucho para destacarse de sus principales competidores.

El juego nos pone en el rol del MechCommander, a quien le han asignado la dificultosa misión de retomar el planeta Port Arthur del tecnológicamente superior clan Smoke Jaguar.

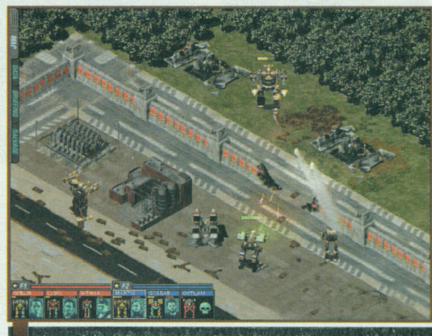
Para esto, deberemos preparar a nuestros MechWarriors, y asignarle el correspondiente Mech, según nuestras posibilidades y sus habilidades.



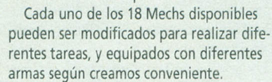


El juego comienza en la base de operaciones donde se nos darán instrucciones detalladas de la misión que nos han asignado, y algunas estrategias y tácticas para facilitar el éxito de la misma.

En esta pantalla es donde podemos asignar nuestro ejército según el límite de carga disponible para cada una de las fuerzas que van a ser designadas al teatro de operaciones.



Algunos de los misiles están preparados para dar en el blanco, por encima de las barreras defensivas.



Cada uno de los 18 Mechs disponibles pueden ser modificados para realizar diferentes tareas, y equipados con diferentes armas según creamos conveniente.

Un conocimiento profundo de cada uno de los elementos del juego es imprescindible para mejorar nuestra chance de conseguir el éxito en aquellas misiones que nos parecen imposibles de ejecutar.

Las variaciones de los modelos pueden ser la clave de muchas de ellas, por ejemplo una unidad con mucha velocidad, equipada para realizar saltos puede atravesar las paredes de una fortaleza y tomar control del portal permitiéndole a las otras acceder rápidamente a su interior.

Al finalizar la misión todos los elementos capturados que no han sido destruídos pasarán a ser parte de nuestro arsenal, por lo tanto es conveniente mirar bien nuestros objetivos ante de ordenar fuego.

Cada nave es piloteada por un MechWarrior, cada uno de ellos tiene su propio nombre, imagen y características que los identifican.

Durante el juego, pequeños videos digitalizados nos darán reportes de la situación en que se encuentran. Esto es algo muy interesante, ya que cuando nos familiaricemos con los personajes, los sentiremos como si fueran nuestros compañeros verdaderos de batalla y lamentaremos las pérdidas de cada uno de ellos. Por otra parte este sistema es excelente a la hora de identificar qué sucede con cada piloto, ya que con sólo oír la voz del reporte sabremos qué es lo qué le está pasando, y si es necesario podremos acudir en su ayuda.

Además de los Mechs, contamos con otros vehículos de apoyo, que solamente pueden



Los efectos de luces y las explosiones son realmente impresionantes.



El resultado de un apropiado apoyo aéreo es devastador.

usarse durante una misión y no se recuperan al final de la misma.

Entre estos tenemos dos tipos de tanques que se usarán de apoyo durante los combates, los vehículos que colocan o estallan minas, y los que reparan y abastecen de municiones a nuestros Mechs.

La interface es un poco rudimentaria para este estilo de juego, y muchas veces es difícil acostumbrarse a la misma, debido a la velocidad que la acción requiere, pero es solucionable ya que cada una de ellas puede ser reemplazada por un conjunto de teclas directas, que rápidamente memorizaremos.

La campaña va siguiendo una trama, y la dificultad (bastante elevada) se va incrementando a medida que vayamos avanzando. Esta se divide en cinco operaciones, cada una con seis misiones independientes, lo que determina un total de 30 escenarios distintos.

En cuanto a la inteligencia artificial de nuestros enemigos, podemos decir de que es algo pobre, ya que consiste en determinar un objetivo y atacarlo hasta eliminarlo sin importar las circunstancias. Detalle del cual muchas veces podemos sacar ventajas.

Si malgastamos nuestro dinero, es muy posible que las cosas se compliquen cuando tengamos que adquirir unidades más costosas. Para evitar que suceda esto, el juego se graba automáticamente antes y después de cada misión, brindándonos la posibilidad de volver atrás cada vez que queramos.

Por otra parte, tené en cuenta que cuantas más unidades destruyas más experiencia adquirirá el piloto, y por lo tanto será más eficiente.

Tener entrenado una buena cantidad de MechWarriors es imprescindible, recordá que muchas veces los pilotos terminan heridos luego de las misiones y deberás dejarlos descansar un turno para que se mejoren, reemplazándolos por otros.

Los gráficos de MechCommander son muy detallados. Cada tipo de unidad cuenta con tipos de movimientos únicos, y el realismo está llevado hasta las últimas consecuencias. Por ejemplo los Mechs derriban todo lo que se interpone en su camino como árboles, vallas, etc.

Si disparamos a un bosque es muy probable que ocasionemos un incendio, y que las llamas se vayan expandiendo en dirección a la vegetación continua. Muchas veces esto resulta una estrategia para abrirnos caminos, o para evitar confrontamientos indeseados.

La vista del escenario dispone de dos modos de zoom, mientras que el más lejano es mejor para elaborar una estrategia, el más cercano es excelente para disfrutar de las batallas.



Aunque con esta vista se pierde mucho el nivel de detalle, nos ofrece mejor información del terreno.

Durante estas podemos ver como los pedazos de metal vuelan en pedazos, y como los Mechs se adaptan a la nueva situación en la que se encuentran.

Por último cuenta con un muy interesante modo multiplayer, que incluye módem o red local. Además de los mapas incluídos en el original, podés bajarte otros muy interesantes gratuitamente de www.mechcommander.com







¿POR QUE EL PROMEDIO?

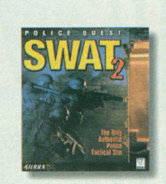
QUE TIENE: Un juego estratégico en tiempo real con elementos de estrategia que caracterizan a otros productos de Microprose, basado en el universo de Battle Tech.

LO QUE SI: Sistema de reconocimiento de unidades. Realismo. Detalles gráficos. Sonido.

LO QUE NO: Dificultad excesiva. Interface. Curva de aprendizaje lenta. Inteligencia artificial precaria.

83%

Police Quest: SWAT 2



Sierra nos propone un nuevo juego de estrategia en el que el realismo está por encima de todo lo otro



Todos los elementos de SWAT 2 son tomados de la realidad, como el tanque de asalto de la policía de L.A.

Por Guillermo Belziti

Muchas veces vimos películas (además de la vida real) en las que se viven momentos peligrosos, donde tal vez un grupo de criminales armados toman el control de un edificio, y someten a las personas accidentalmente presentes utilizándolos como rehenes. ¿Qué sucede entonces? Todo queda en manos de las fuerzas policiales... y quién las controla.

Police Quest: Swat 2 pretende ser algo más que un mero juego de estrategia en tiempo real, sino un auténtico simulador de situaciones de alto riesgo.

Tomando el rol del jefe del grupo SWAT de la ciudad de Los Angeles o el del líder de un grupo terrorista conocido como Five Eyes, debemos tomar las decisiones y preparar a nuestros hombres para llevar adelante nuestra causa.

El juego ofrece una variedad de posibilidades y es bastante diferente, dependiendo del lado al que preferamos pertenecer. Las misiones, (en total treinta), siguen una historia ficticia, sin embargo cada una de ellas está basada en hechos reales de los archivos de la policía de Los Angeles.

Del lado de la policía, tiene un estilo muy organizado. Algo que salta a primera vista es que se intentó conseguir el mayor grado de realismo posible. No se trata simplemente de equipar a nuestros oficiales con el mejor armamento disponible y mandarlos a la acción pateando puertas o estallando vidrios, sino más bien de seguir ciertas reglas... para eso es necesario preparar y educar al personal.

Antes de cada misión es necesario seleccionar cuáles de nuestros hombres enviaremos. Cada uno cuenta con habilidades especiales como primeros auxilios, liderazgo, explosivos, puntería, etc. Cuando no estén asignados es posible entrenar estas cualidades para mejorar su rendimiento en futuras acciones.

Del lado de los terroristas podemos usar un poco más nuestra imaginación, si bien al principio nos puede dar la sensación de que es igual a jugarlo del lado de los buenos pronto nos daremos que jugar de este lado tiene sus ventajas.

¿Nos presionan demasiado las fuerzas policiales? ¿Por qué no matar a un civil? Eso les enseñará a ser más cuidadosos... ¿Uno de nuestros hombres está a punto de ser arrestado? Sería mejor dejar que lo maten...de esa forma no hablaría...Podrías exigir comida, tratar de poner a los rehenes de tu lado, todo es posible...

Con todo esto ya tendrán una idea de lo que trata este juego, vamos a ver en profundidad como ha sido realizado.

En primer lugar hay que hacer mención de los gráficos, y la realidad es que no se han trabajado lo suficiente como para tener una buena aceptación, sobre todo cuando estos influyen en la jugabilidad.

Por ejemplo es muy difícil diferenciar a los rehenes de los terroristas, es obvio que estos no van a usar un uniforme, o que van a tener algún tipo de identificación que diga "Soy Terrorista", pero con mejor nivel de detalle saltarían a la vista las armas o algo...

Por otra parte a cada miembro de nuestro equipo le corresponde una cara particular, que ha sido digitalizada de personas verdaderas, lo que da al producto una imagen auténtica.

Para controlar a nuestro equipo se usa un sistema de botones a la derecha de la pantalla, cada uno representando una acción. Tal vez por la gran cantidad de posibilidades a ejecutar, muy a pesar del tutorial, nos lleva un tiempo familiarizarnos con el mismo, y más de una vez pensaremos que estamos jugando a un juego por turnos en lugar de uno en tiempo real.

Otro problema que trae este tipo de interface es que reduce considerablemente el tamaño de la pantalla de acción, y la visión general de lo que acontece, perjudicando la calidad en general.

Las opciones de los terroristas son diferentes (como corresponde) y algo más fácil de familiarizarnos, pero en verdad pudo haberse aprovechado mejor el tema.

Lamentablemente este es uno de esos casos en que los gráficos y la interface echan a perder una buena idea. Además el excesivo realismo reducen considerablemente la diversión, y como si fuera poco la inteligencia artificial es mediocre.

La gran pregunta es...¿Qué sucede con Sierra? Parece que la estrategia no es su fuerte, o al menos así lo está demostrando en todos los productos que está lanzando últimamente.

El juego cuenta con opciones Multiplayer, tal vez lo más rescatable en verdad, pero con títulos como Commandos tenés que ser muy fanático de las fuerzas policiales o estar pensando en alistarte para prestarle atención a este juego.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un juego de estrategia en tiempo real con las reglas verdaderas de la policía de Los Angeles.

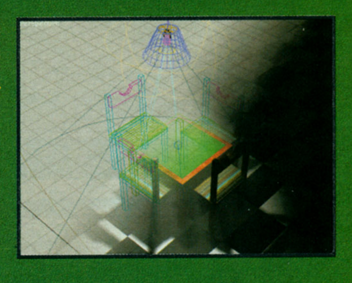
LO QUE SI: Diseño de las misiones. Se puede jugar de ambos lados. Armamento. Modo multiplayer.

LO QUE NO: Gráficos pobres. La interface es más apropiada para un juego por turnos. La jugabilidad no convence como para valorar un poco más a este producto.

64%



✓ Elegí a tus compañeros de mesa de entre 9 personajes virtuales animados en 3D, cada uno con personalidades y características de juego distintas.



✓ Jugale un "mano a mano" a tu PC, o participá de un campeonato donde la pareja ganadora se lleva la copa.

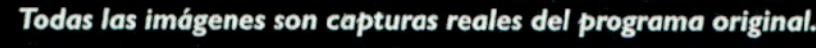
✓ El único juego de Truco en donde podés pasar tus señas y ver las de tu compañero y contrincantes!!!

Desarrolla, Produce y Comercializa

B.J. Broker S.A

Av Callao 1016 - Piso 13 "A"
(1023) - Buenos Aires
República Argentina
Tel: (01) **811-0824/27**
Fax: (01) **815-1779**





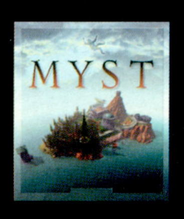


RIVEN®

LA SAGA DE MYST®

Una experiencia única en imagen y sonido.

Atrévase a explorar un mundo aparentemente bello, arrasado por eternos conflictos ancestrales. Un mundo en donde hay secretos ocultos a cada paso... y en donde nada es lo que parece.



La continuación de Myst® en su versión original en Castellano, presentada en 5 CD-ROM y desarrollada para Windows 95.

Precio Sugerido de Venta al Público (I.V.A. incluido) **$46.00**

versión original en
CASTELLANO
contiene
5 CD-ROM
Windows® 95
Pentium® 100







B.J. Broker S.A
Av Callao 1016 - Piso 13 "A"
(1023) - Buenos Aires
República Argentina
Tel: (01) 811-0824/27
Fax: (01) 815-1779

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: Midway
Internet: www.midway.com
Requerimientos Mínimos: Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 2X, Windows 95/98.

Rampage World Tour

¡Los monstruos atacan de nuevo!

Por Guillermo Belzititi

***A** excepción del taquillero éxito Godzila, que se ha estrenado recientemente en nuestro país, las películas de monstruos gigantescos hace rato que han pasado de moda, pero en otros tiempos llenaban las salas cinematográficas.*

Este juego es un verdadero homenaje a todas ellas, reviviendo aquellos festivales de destrucción masiva tan populares entre los amantes del cine de clase B.

Rampage fue un verdadero éxito de la década pasada, apareció en lo salones de videojuegos en el año 1986 presentando una idea nueva que tuvo muy buena aceptación, principalmente por poder ser jugado simultáneamente por hasta tres jugadores.





¿De qué se trataba? Controlando a tres monstruos gigantescos teniamos que destruir una ciudad completa para poder avanzar a la siguiente. Era necesario evitar los esfuerzos de los humanos por detenernos...y comerse algunos de ellos de vez en cuando para recuperar energías.

La compañía Midway pretende darle una nueva forma a este clásico desaparecido, y ha desarrollado esta nueva versión para PC similar a la disponible para PSX.

Los protagonistas de la historia son los mismos que en la versión original: George, el gorila; Lizzie, el monstruo prehistórico; y Ralph, el hombre lobo. Cada uno con idéntica capacidad de destrucción y movimiento. Así que como el juego no varía según nuestra elección... con todos los monstruos tenemos las mismas posibilidades.

Visualmente, como el original, los gráficos son bastante simpáticos y están bien terminados. Obviamente que se han aprovechado las ventajas gráficas de la PC, dándole un nuevo aspecto pre-rendereado que aumenta su calidad.

Las animaciones están muy bien llevadas a cabo, y los movimientos de nuestros monstruos varían desde los más simples como trepar, destruir o saltar, a los más extraños como ejecutar patadas voladoras al estilo Mortal Kombat o comerse un puñado de gente de un sólo bocado.

Este nivel de detalle, muchas veces perjudica la jugabilidad, ya que retardan demasiado las acciones de los monstruos, por lo que tendremos que acostumbrarnos a adelantar nuestros movimientos (en el original esto no sucedía).

Los escenarios son prácticamente iguales, con pequeños cambios en las localizaciones de los edificios, o con algún detalle que identifique a determinada ciudad, como la Estatua de la Libertad o la Torre Eiffel.

Durante las secuencias animadas intermediaras aparecerán dos personajes secundarios (Eustas Demonic y la sexy Doctora Betty Veronica), que en realidad están para intentar darle un argumento a algo que no lo tiene, o porque quizás sus diseñadores pensaron que eran graciosos.

En cuanto a lo enemigos, los hay de todo tipo, desde las fuerzas especiales enviadas a detenernos (policías, aviones, helicópteros, tanques), a las maquinarias inventadas en Scumlab como robots al estilo Mech, naves espaciales, escuadrones de asalto aéreo, etc.



El modo Multiplayer es lo más interesante de este juego.

En algunas pantallas deberemos enfrentar a monstruos como nosotros, por ejemplo V.E.R.N (una especie de murcielágo gigante violeta).

Mientras destruímos las ciudades encontraremos diferentes power-ups que nos facilitarán nuestra tarea, dándonos más poder, energía o tiempo.

Rampage World Tour puede parecer simpático y atractivo, pero al poco tiempo de jugarlo nos daremos cuenta de que a pesar de tener más de 120 niveles, es demasiado reiterativo.

Por otra parte la dificultad no ofrece ninguna clase de desafío, y apenas se incrementa a medida que nos vamos acercando al final.

Sin embargo las opciones multiplayer hacen que no todo esté perdido, y es digno de ser jugado una tarde con amigos.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un remake del clásico juego de los fichines.
LO QUE SI: Modo multiplayer. Caracterización de los personajes.
LO QUE NO: Demasiado reiterativo. La dificultad es muy baja. Las escenas intermedias son cortas e innecesarias.

56%


QUÉ ES SIN?

USE ARMAS NUNCA ANTES VISTAS

Su arsenal incluye rifles com miras a laser, dispositivos de detonación a control remoto y armas de última generación, tan potentes, que lo harán trizas.

EXPLORE AMBIENTES ULTRA-INTERACTIVOS

Camine, corra, nade y conduzca a través de los seis diferentes ambientes, enriquecidos con bellos y fantásticos detalles gráficos del mecanismo Quake II™.





Cuando la Presidente Ejecutiva de las Industrias **SinTEK**, comienza a colocar en las calles, una **droga que altera el ADN**, es el momento de reevaluar las **leyes de la moral**. Cuando la misma **bioquímica**, transtornada, planea dominar el mundo con un **ejército de mutantes**, genéticamente creado por ella, llegó el momento de reescribir el Orden Sagrado.





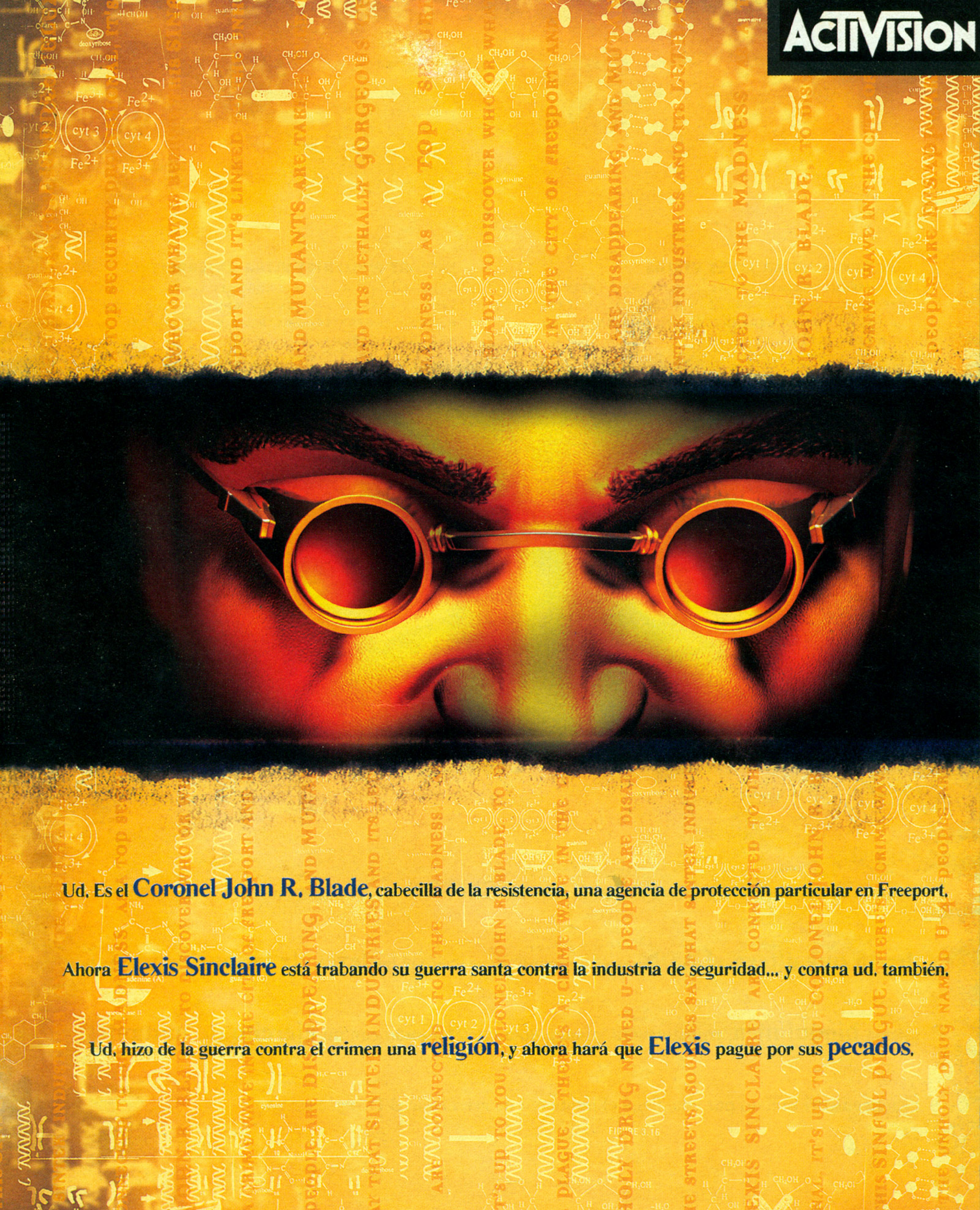








RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB


ACTIVISION
Ud. Es el Coronel John R. Blade, cabecilla de la resistencia, una agencia de protección particular en Freeport.
Ahora Elexis Sinclaire está trabando su guerra santa contra la industria de seguridad... y contra ud. también.
Ud. hizo de la guerra contra el crimen una religión, y ahora hará que Elexis pague por sus pecados.
ritual
entertainment

GANADORES DE LOS SORTEOS DE CD MARKET Y EDUSOFT

A TODOS ELLOS, FELICITACIONES! PARA RETIRAR LOS PREMIOS DEBERAN PRESENTARSE LOS DIAS MIERCOLES (CAPITAL Y GBA) EN LARREA 785 15º "B" - CAPITAL FEDERAL
LOS GANADORES DEL INTERIOR RECIBIRAN SUS PREMIOS POR CORREO EN EL TRANSCURSO DEL MES.



GANADORES DEL SORTEO CD MARKET

1ER PREMIO:
NICOLAS DE BREA
CAPITAL FEDERAL
DNI: 31.887.899

2DO PREMIO:
BERTUZZI JUAN PABLO
SANTA FE
DNI: 29.220.414

3ER PREMIO:
COLATRUGLIO LORENA
AVELLANEDA
DNI: 27.536.508



1ER AL 5TO PREMIO:

- SERGIO DANIEL PITES
  ALTA GRACIA - CORDOBA
  DNI: 31.807.590
- MARIANO HORTA
  CAPITAL FEDERAL
  DNI: 28.033.653
- ALEJO BERGMANN
  ROSARIO
  DNI: 36.656.552
- FACUNDO MARTINELLI
  SAN MARTIN
  DNI: 33.022.177
- MARIA GRACIA VERCESI
  VILLA BALLESTER
  DNI: 29.136.782

GANADORES DEL SORTEO EDUSOFT

Ficha Técnica

Compañía / Distribución: *Amazing Studios / Interplay*
Internet: *www.heartofdarkness.com*
Requerimientos Mínimos: *486 DX2 66 MHz, 16 MB RAM, 84 MB libres en el disco rigido, CD-ROM 2x, Windows 95/98/NT, Placa de sonido.*



Heart of Darkness

Eric Chai nos demuestra una vez más, que en este género sigue siendo, lejos, el mejor

Por Maximiliano Peñalver

Parece increíble que hayan pasado cinco largos años desde que Eric Chai, creador de grandes hitos de la historia del Software (como ejemplo destacado podríamos nombrar al alucinante Another World o como se dio a conocer en USA Out of this World), nos anunciaba la formación de su nueva compañía tras su alejamiento de Delphine Software, que lleva como nombre Amazing Studios y de la cual se desprende éste, su primer gran juego, Heart of Darkness.

Un ambicioso proyecto

Sólo un grupo de desarrollo con una determinación enorme, puede lograr que tanto tiempo después de comenzado un proyecto, éste siga manteniendo en su fase final un alto nivel de calidad y que técnicamente no haya quedado fuera de época. En HOD, pese a que las animaciones y el juego en sí estén realizados en baja resolución, esto no influye en su alto poder de asombro, ya que los más de 30 minutos de secuencias rendereadas que se utilizan para mostrar el desarrollo de un buen argumento y una jugabilidad sólida como roca que se traslada a todas y cada una de las pantallas del juego, no nos permite dejar de jugarlo un minuto hasta terminarlo. Empezando por...

El increíble viaje de Andy

En un mundo como el nuestro vive Andy. Un chico como cualquier otro. Con un maestro que lo odia y un perro que lo adora. Lo único que realmente logra aterrarlo, es el inmenso poder de la oscuridad.

Un día, tras escapar una vez más de las garras de su malvado maestro y de un pequeño y oscuro aparador donde éste se empeña en encerrarlo cada vez que lo encuentra distraído, (como si intuyera la fobia que producen en nuestro amigo las tinieblas), se dirigió en compañía de su fiel perro Whisky a bañarse en la cálida luz del sol en un el inmenso parque a pocas cuadras de su escuela. Desgraciadamente este buen momento no duró demasiado, ya que un eclipse espontáneo envuelve toda la ciudad en la más absoluta oscuridad durante unos segundos... los suficientes como para descubrir que nuestro perro ha sido secuestrado por unos extraños seres pertenecientes de otro mundo. Sin dudarlo un momento, Andy se dirige a su laboratorio en la copa del árbol más alto de su casa, una vez allí, prepara su equipaje y sube en una nave diseñada y construida por el mismo para una emergencia como esta, desde donde se lanza a la búsqueda de Whisky, su fiel amigo, a cualquier precio, donde quiera que este.



Gracias a un poderoso efecto que conseguimos en el principio del tercer mundo, podremos eliminar, incluso, a los enemigos más poderosos.



Esta araña se acaba de engullir a Andy, para evitar estos accidentes, deberemos depurar nuestros reflejos al maximo.

Another world

Tras la animación inicial, nos encontramos con Andy sobre los restos de su nave, listo para que comencemos la dura tarea del rescate. El mundo a donde hemos arribado es extraño y en este primer nivel posee grandes formaciones rocosas. El desarrollo del juego es básicamente desplazándonos horizontalmente, pero en algunos escenarios se requerirá que nos desplacemos verticalmente. Andy posee una alta variedad de movimientos a su disposición y con la práctica, encontraremos combinaciones muy útiles que nos sacarán de más de un apuro, podemos saltar, trepar, balancearnos, nadar y disparar tanto con un arma de nuestra fabricación que poseemos desde un principio (aunque nos la quita un gran monstruo que se la deglute, impidiéndonos su uso durante unos niveles), o mediante un extraño poder mágico que conseguimos por accidente en los principios del tercer mundo, que nos permite, entre otras cosas, destruir paredes o hacer crecer de uno extraños huevos unas plantas que nos abrirán el camino a ciertos sectores del juego a los que de otra manera sería imposible acceder. HOD basa su gran poder adictivo, en brindar pantalla tras pantalla, novedades en el sistema a emplear para superar los obstáculos que se nos presentan, como nuevos enemigos, que varían en su comportamiento y en la forma de eliminarlos, esto nos fuerza a crear siempre nuevas tácticas para completar cada pantalla, por lo que el juego nunca se vuelve ni repetitivo,



Las animaciones del juego son increíbles, tanto las de los enemigos como las del protagonista.

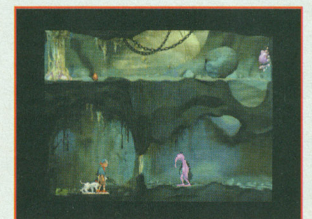
ni aburrido. Al ser este un mundo sumamente hostil y desconocido, no sólo deberemos cuidarnos de los siniestros seres que lo habitan, entre los que encontramos a los Flying Spectres, seres voladores que en ocasiones arrojan unas poderosas bolas de fuego que nos eliminarán de un solo disparo, los Boulder Worms, unos gusanos que salen de forma imprevista de las paredes y si logran atraparnos nos llevan con ellos a lo profundo de sus moradas, o los más letales de todos los enemigos, los Double Spectres, unos seres que hacen su aparición hacia el final del juego, que no sólo nos arrojan poderosas llamaradas sino que al eliminarlos, dejan caer dos capullos que deben ser destruidos rápidamente o saldrán de cada uno de ellos, dos nuevas criaturas. En una parte de la aventura, le salvaremos la vida a una ser de una raza pacífica que habita junto a sus semejantes este extraño mundo, su nombre es "amigo" y desde ese momento (aunque no lo podremos controlar en ningún momento) colaboraremos mutuamente en la lucha para rescatar a nuestro perro y defender a los de su raza, atacados permanentemente por los seres de las tinieblas.

Hacia el Reino de las Tinieblas

Heart of Darkness posee ocho mundos, que a su vez están subdivididos en bloques de 3 o 12 zonas (sumando un total de más de 170 pantallas). Si logramos atravesar el comienzo de una nueva zona, cuando Andy sea eliminado comenzará desde el principio de la última a la que llegó. Pese a ser un juego en 2D, los gráficos poseen sofisticadas técnicas de animación y excelentes efectos gráficos, como por ejemplo las sombras proyectadas, que son calculadas basándose en los decorados de fondo y que se distorsionan cuando nosotros o los enemigos pasamos sobre agua o a través de grandes desfiladeros. Los mundos varían tanto en el estilo de su diseño, como en su estrategia para completarlos, mientras que algunos nos harán usar un poco la cabeza para poder avanzar, con algunos pequeños puzzles de fácil resolución, en otros la rapidez de reflejos será imperativa para superarlos. Andy deberá enfrentarse a sus más grandes temores para cumplir su cometido, ya que Whisky se encuentra en lo más profundo de este mundo, en el corazón mismo de las tinieblas, donde los fantasmas hambrientos de almas, lo tienen atrapado en la mismísima guarida del siniestro amo de las tinieblas, donde será dado en sacrificio. Aunque suene bastante tétrico, en el juego participa, como marca la ley (de Disney) el clásico personaje "torpe, pero simpático que es el blanco de la ira de su amo, que como no, el malo de la historia" en este caso este personaje se llama Vicious, muy logrado por cierto y el encargado de aportar la comicidad en la historia con sus constantes torpezas.

Un placer para los oídos

Siempre que un juego cuente con una buena banda de sonido, su ambientación gana en espectacularidad, pero cuando la compañía le encarga el trabajo a alguien del calibre de Bruce Broughton, creador de la música de películas como Silverado, Tombstone y Milagro en la calle 34, entre muchas otras, y la graba nada más ni nada menos que una sinfónica de Londres con 55 músicos, los resultados no pueden ser menos asombrosos, y mucho menos pasar desapercibida. Los efectos de sonido no se quedan atrás, ya que en la producción de los mismos se encontró gente de alto reconocimiento en el tema, con créditos en películas como El Oso o Nikita, también las digitalizaciones de las voces y la coordinación de los sonidos en las animaciones es exacta, acercando un poco más a HOD a la inalcanzable perfección.





El nivel de detalle

No sólo asombra en HOD el alto nivel de animación de todo lo que se ve en la pantalla, basta saber que el personaje principal posee más de 2000 cuadros de animaciones y contando solamente los de una sola dirección, lo que le da al juego un feeling muy similar al de las películas de animación.

Realmente hace mucho tiempo que un juego no me cautiva de la forma en que HOD lo hizo. Es cierto, estaba esperando este juego desde el momento mismo en que fue anunciado, y cuando finalmente llego a mis manos, pese a que no tardé ni cinco minutos en comenzar a jugarlo, ya no tenía muchas esperanzas, después de todo, cuántos juegos que sufren los inconvenientes que sufrió este, luego no llegaron a ser ni el 10% de lo que prometían en un principio, y HOD prometía mucho. Por suerte, el pálpito me falló y HOD es una pequeña gema que no debe ser pasada por alto por los fanáticos del género, su alto nivel de calidad lo hace uno de los mejores juegos del año y sin dudas el mejor juego de plataformas en mucho, mucho tiempo. En una sola palabra: Recomendado.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un arcade de plataformas de una calidad pocas veces vista y hasta el momento nunca igualada.

LO QUE SI: Lo balanceado de su jugabilidad y la calidad de las animaciones. Banda de sonido para disfrutar a todo volumen, con efectos de sonido que le corresponden. La media hora de secuencias animadas que derrochan calidad e imaginación.

LO QUE NO: Para los expertos, el juego es un poco corto y fácil aún en el nivel más alto de dificultad.

95%

PROMEDIO
94%

PREMIO X XTREME

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: Square Soft / Eidos Interactive
Internet: www.eidosinteractive.com
Requerimientos Mínimos: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, Win 95/98, Tarjeta de sonido y video compatible con DirectX 5.0.





Final Fantasy VII

Después de un año de espera, Square Soft nos trae a la PC lo mejor de su maravilloso mundo

Por Guillermo Belziti

Final Fantasy VII es indiscutiblemente la obra maestra de Square Soft, y también uno de los juegos más aclamados de toda la historia.
Esta nueva versión de PC tiene todo lo que consagró a su original en la Playstation, además el soporte de la aceleración 3D. ¿Valió la pena esperar tanto tiempo para poder jugarlo?

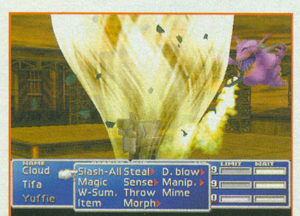
Los RPG en Japón

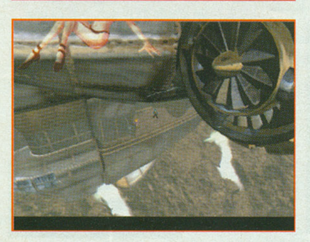
El éxito que este excelente estilo de juego ha tenido en Japón no es casualidad, y seguramente tiene mucho que ver con la cultura Manga.

Quienes estén familiarizados con el tema comprenderán muy rápido lo que quiero decir, sobre todo si ya han experimentado jugar a algún título similar.

Como en la mayoría de las películas Anime, los personajes de los RPG en Japón son oscuros y misteriosos, pero trabajan en equipo para superar una situación caótica (la destrucción del planeta, la llegada del anticristo, el fin del mundo, etc). Esta postura alarmista en los guiones que escriben no es de extrañar conociendo un poco la historia de ese país.

Otra característica común en estos personajes es el sentimiento de sacrificio, que los lleva a enfrentarse a sus peores enemigos (con los que probablemente hayan tenido un vínculo en el pasado) aún sabiendo que son cientos de veces inferior en fuerza, tan sólo por defender una causa que creen justa.







Los chocobos pueden ser un excelente medio de transporte.

Las historias en las que participan están escritas con varios giros y situaciones emotivas, para mantener el interés del espectador por lo que sucederá en los siguiente capítulos.

Esta formula mágica que produce diariamente millones, en lo que respecta a los medios gráficos, visuales y merchandising ha sido llevada al mundo de los videojuegos, creando un estilo nuevo en el que el jugador acompaña a los héroes durante toda la odisea, va viendo como evoluciona con la experiencia para enfrentar cada vez criaturas más poderosas, selecciona el armamento que le conviene usar en cada situación, y resuelve pequeños puzzles mientras transcurre la historia.

Final Fantasy VII da muestra de todo esto, y una vez que hayamos entendido el sistema será muy difícil que lo cambiemos por otro juego antes de terminarlo.

La historia

Cloud, el personaje principal, luego de tomar la decisión de dejar de servir al gobierno como soldado, inicia su carrera como mercenario a sueldo. Es contratado por un grupo revolucionario llamado Avalanche donde conoce a Barret, uno de los compañeros que lo seguirá en la verdadera aventura.

Luego de su primera misión con este grupo se reencuentra con Tifa, un antiguo amor olvidado, y más tarde a una extraña chica llamada Aeris. Poco a poco irá apareciendo el resto del equipo.

Después de lo que parece ser una maniobra política algo turbia, aparece el más enigmático personaje del juego: Sephiroth. Sus intenciones son acabar con el planeta. Cloud y sus amigos son la única esperanza de detenerlo, sólo que antes cada uno de ellos deberá enfrentar su propio pasado.

El juego

Principalmente se trata de explorar, y con esto no quiero decir que hay que recorrer extensos mapas en busca de una cura mágica para el planeta, sino me refiero a explorar una historia.

Para jugar a Final Fantasy VII no se necesita ningún tipo de habilidad, el sistema de combates se limita a una variedad de menúes donde elegimos el personaje y el tipo de movimiento que queremos que realize. Cada vez que ganemos una batalla aumentará el contador de experiencia de los personajes que participaron en ella. El resto del equipo también irá subiendo de nivel



paulatinamente, de lo contrario nos encontraríamos en una situación en la que los personajes que usamos más seguido estén totalmente descompensados con el resto. La serie Final Fantasy, impuso dos novedades en lo que respecta al género; la primera es la incorporación de un contador de tiempo que le da una sensación más dinámica al clásico combate por turnos; y la segunda es el contador de límites que va aumentando a medida de que nuestros personajes reciben daño, provocando un movimiento especial (entre una variedad disponible) cuando este se completa.

Los puzzles no son nada complicados, y hablando con la gente de las ciudades los resolveremos sin mayor problema, además hay varias maneras de lidiar con una misma situación, lo que modificará un poco el transcurso de la historia. Por ejemplo es posible de que nos perdamos una parte del juego, si no descubrimos un personaje secreto a tiempo, de todas maneras siempre estaremos avanzando hacia el final.

FF7 cuenta con una variedad de escenarios muy bien desarrollados, para recorrerlos, iremos encontrando una serie de vehículos los que nos facilitarán la tarea, ya que a medida que avanza el argumento, más son las posibilidades que se nos abren.

La calidad de los elementos con los que cuenta y la historia que es realmente atrapante lo ponen por muy encima de otros tantos buenos productos similares disponibles para consolas.

La interface

Con un sistema muy sencillo, lo único que necesitamos es un control direccional para mover a nuestro personaje y navegar por los menúes. A mi entender, luego de haber jugado previamente a la versión de PSX, llegué a la conclusión de que es necesario un pad para jugar a Final Fantasy VII. ¿Por qué? Es que así fue diseñado el original, y como esta versión es idéntica no saca provecho de accesorios como el Mouse, aunque es sabido que la implementación de éste hubiera requerido una reforma radical en la interface.

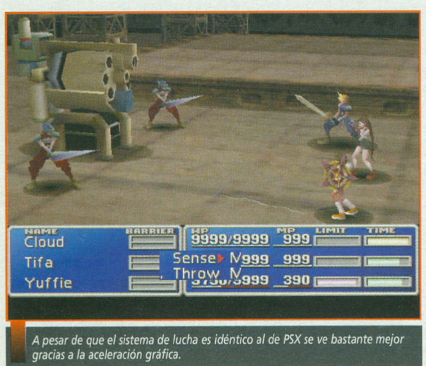
Es posible controlarlo con el teclado, pero no me parece cómodo, de todas maneras es sólo cuestión de acostumbrarse.

Los gráficos

Final Fantasy VII es deslumbrante en todo su aspecto visual... si lo comparamos con otros títulos de Playstation, pero en PC la competencia es más dura, si embargo el soporte de 3Dfx le da un aspecto muy interesante (el mejor entre los R.P.G disponibles hasta el momento) pero es una pena que haya tardado tanto en aparecer cediéndole terreno a otros productos.

Si hay algo maravilloso de este juego, y que nunca antes vi realizar con tanto sincronismo, es la combinación de las escenas en las que se puede jugar con las de video pre-rendereadas. Si no fuera por el sistema de compresión de gráficos que las delata, la velocidad con la que se ejecutan es tan soberbia que no nos sería posible notar los cambios.

Las escenas de los combates han sido notablemente beneficiadas por la aceleración gráfica, especialmente por los efectos especiales de luces y transparencias. El juego vale la pena tan sólo por ver las escenas en que las criaturas Summon son invocadas.

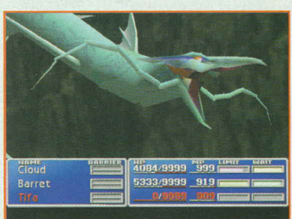


A pesar de que el sistema de lucha es idéntico al de PSX se ve bastante mejor gracias a la aceleración gráfica.

En resumen

Final Fantasy VII es un producto de muy alta calidad, y es una suerte que finalmente podamos disfrutarlo en nuestra PC. Viene presentado en cuatro CDs, la instalación es sencilla y amena, además cuenta con una de las mejores bandas de sonido hasta el momento. En una palabra: Imperdible.









QUE TIENE: El primer RPG de Square Soft en PC.
LO QUE SI: Guión. Gráficos. Banda de sonido. Argumento. Diseño de los personajes.
LO QUE NO: Tardó demasiado su lanzamiento. Problemas con algunas configuraciones de hardware requieren la instalación de un patch.

94%

PROMEDIO **93%**

PREMIO X XTREME

Ficha Técnica

Compañía / Distribución: *DreamForge Intertainment / ASC Games*
Internet: *www.ascgames.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, Win 95/98, 30 MB libres en el disco rígido, Tarjeta de sonido.*



Sanitarium

Un viaje alucinante a lo más profundo de la mente humana, en la aventura más interesante del año

Por Maximiliano Peñalver

Dreamforge Intertainment nos sorprendió imprevistamente con una de las mejores aventuras en mucho tiempo. Este proyecto, de muy poca difusión previa a su lanzamiento nos demostró que una aventura con una buena trama para adultos, realizada por un equipo creativo con una gran imaginación y ganas de hacer las cosas bien puede lograr uno de los mejores productos del género de todos los tiempos y hacer de éste uno muy respetable e interesante.

"Pero yo no quiero ir junto a gente que esta loca", clamaba Alicia. ***"Oh, pero no puedes impedirlo,"*** dijo el gato: ***"todos estamos locos aquí. Yo estoy loco. Tu estas loca." "¿Cómo sabes que estoy loca?"*** Dijo Alicia. ***"Debes estarlo,"*** dijo el gato, ***"o no hubieras podido venir aquí."*** Lewis Carroll / Alicia en el país de las maravillas.

¡Amnesia, allá voy!

En la secuencia inicial observamos como un hombre se introduce en su automóvil en medio de una intensa tormenta. Mediante el uso de su teléfono celular, le informa a su esposa, que por fin encontró la solución (no se sabe a que) y le comunica que cuando arribe a su hogar le explicará la situación más a fondo. Pero por esas cosas del destino, un terrible accidente le impedirá llegar. Su auto (totalmente descontrolado) se desprende por un barranco y se estrella en el fondo del mismo. ¿Pura casualidad o sabotaje premeditado?

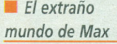
Despertamos en el medio de un extraño lugar en condiciones deplorables. No tardamos en notar que es un manicomio, sobre todo por las extrañas personas que se pasean por sus pasillos, algunas de las cuales responden a los estereotipos más conocidos de estas instituciones, o sea gente golpeándose la cabeza contra la pared. Sin recordar quienes somos, ni nada de lo sucedido desde el accidente hasta el momento, y con un klaxon que suena constantemente, produciendo terribles palpitaciones en nuestra afectada cabeza (totalmente cubierta por vendajes), deberemos emprender un largo camino en busca de la recuperación de nuestra memoria. Un extraño viaje que llevará al protagonista a recorrer sus más grandes temores y frustraciones de su pasado.



Poco a poco iremos descubriendo que la realidad a veces es peor que la ficción.



Uno de los escenarios más extraños de la aventura, pero ¿Qué significado tiene todo esto con la realidad?



El extraño mundo de Max

Una vez que terminemos el primer capítulo, no estaremos en otro sector del manicomio, sino en un pequeño pueblo rural, llamado Genet. En el, todos los mayores han desaparecido, y los niños residentes están deformados grotescamente. Eventualmente recordaremos nuestro nombre, Max, y desde ese momento una cadena de flashbacks irán haciendo que poco a poco recobremos nuestra memoria. El juego utiliza para ello pequeñas secuencias en blanco y negro de excelente diseño y ambientación, cada una de ellas nos irá entregando una pieza de un complejo rompecabezas que solo veremos resuelto al final de la aventura. La historia esta narrada de una manera que logra una completa compenetración con Max. Realmente asumimos su problema como propio, impidiéndonos dejar de jugar hasta haberlo terminado. El camino no será fácil, Max deberá enfrentarse a más de un trauma de cuando era tan sólo un niño, en un caso muy grave que incluye a su pequeña hermana. Pero también cumplirá el sueño de muchos al convertirse (al menos por un tiempo) en su héroe favorito de los cómics, aunque la misión que tenga que cumplir no sea para nada agradable.

Cada capítulo de la aventura, alterna entre secuencias en el manicomio y mundos que sólo existen en lo más profundo de la mente del confundido Max. ¿Pero cuál pertenece a la realidad? y ¿Cuál a la ficción?

SENTINEL returns



DONDE TRANSCURREN ESTRATÉGICAS BATALLAS POR LA ESENCIA DE LA VIDA.

DONDE LA CLAUSTROFOBIA Y EL VÉRTIGO TE LLEVAN AL LÍMITE.

DONDE TU SIGUIENTE ATAQUE PUEDE SER EL ÚLTIMO







650 NIVELES PROGRESIVOS. UN JUEGO ABSORBENTE QUE EXIGE EL MÁXIMO DE TUS HABILIDADES Y DESTREZA. SOFISTICADOS ENTORNOS TRIDIMENSIONALES QUE TE HACEN SENTIR "ESTAR ALLÍ". SORPRENDENTES EFECTOS VISUALES Y ANIMACIONES DAN A SENTINEL RETURNS UN ESTILO GRÁFICO MISTERIOSO Y ÚNICO. OPCIONES PARA VARIOS JUGADORES PERMITIENDO INCORPORAR HASTA 4 JUGADORES EN LA ACCIÓN.

MICRO BYTE S.A.

Paz Soldán 4975 - 1427
Buenos Aires
Tel: 553-7666 - Fax: 553-9444
e-mail: info@microbyte.com.ar

Servicio de Atención al Usuario
Tel.: 553-7666
e-mail:soporte@microbyte.com.ar





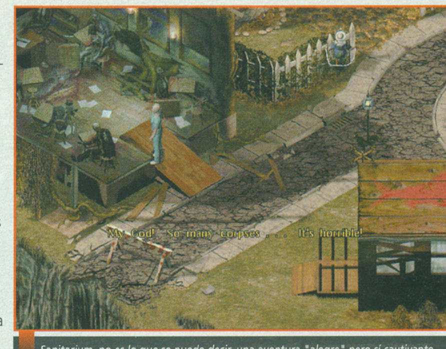




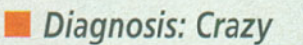




que idolatraban y ahora los está destruyendo. Aunque todo parezca sin sentido (yo obviamente no les voy a develar ninguna incógnita) todos los escenarios están unidos por un punto en común. En todos los casos Max deberá salvar las vidas de personas inocentes del malvado de turno, pero ¿Qué tiene que ver todo esto con la realidad y el problema de amnesia de Max? El juego tiene todas las respuestas e irlas descubriendo poco a poco es el punto fuerte del mismo.



Sanitarium, no es lo que se puede decir, una aventura "alegre" pero sí cautivante.



Diagnosis: Crazy

Nos encontramos ante una aventura clásica, en la que será vital, la interacción con los demás personajes, la correcta utilización de los objetos y la resolución de unos pocos puzzles (muy ingeniosos) que nos brindan un respiro entre las extensas conversaciones con los más de 80 personajes que pueblan los nueve capítulos en los que esta subdividida la aventura. A diferencia de la gran mayoría de estos casos en las aventuras, los puzzles están correctamente diseñados e incorporados a la trama.

La interface, ya que es completamente invisible, nos permite desenvolvernos por los escenarios a pantalla completa, deslumbrándonos con los excelentes diseños de sus escenarios. La única queja en este aspecto es que por el sistema de movimiento del personaje, a veces se traba en lugares estrechos y en uno de los niveles finales, que se desarrolla en un laberinto (a no asustarse que su resolución es muy sencilla) es posible que nos agarremos la cabeza al "activar" secuencias de subir y bajar escaleras no deseadas, que no se pueden interrumpir.

Viaje insólito

Entre los bizarros escenarios que recorreremos a lo largo de la aventura, encontraremos ubicaciones de diversos estilos y grados de demencia. Recorreremos, además del pueblo anteriormente mencionado, un extraño "nido" flotante gigante en el que se realizan extraños injertos entre humanos e insectos, un parque de diversiones sito en una isla, asolado por un ser que escapó del show de rarezas y esta eliminando uno a uno a los habitantes. Una casa donde los torturados espíritus no pueden descansar en paz y una villa Azteca devastada por un Dios al



En una de las pocas secuencias arcade del juego, deberemos destruir a este espantapájaros.

En resumen

Sanitarium es una aventura que no tiene desperdicio, aunque en sus nueve capítulos haya un par que no están a la altura de los demás, el conjunto es de una calidad artística realmente increíble y pocas veces vista en un juego para computadoras. Es increíble la sensación al comprobar como poco a poco toda la historia cobra sentido y no nos sentimos defraudados en ningún momento con resoluciones oscuras o puzzles demasiado complicados. Un aplauso para Dreamforge Intertainment y a ASC Games por arriesgarse a producir un título decididamente para adultos, que como dijimos eleva el género a un nuevo nivel, hasta ahora inexplorado.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Una aventura gráfica para adultos, realizada con un exquisito nivel de detalle en todos los aspectos.
LO QUE SI: Trama de una gran intriga y excelente desarrollo. Las animaciones y la ambientación están muy bien logradas. Excelente integración de los puzzles. El control de varias "personalidades" le da un aspecto renovado a cada capítulo de la aventura.
LO QUE NO: Las voces en ocasiones dejan bastante que desear. Muy corta para los aventureros experimentados.

93%

PROMEDIO **92%**

PREMIO X XTREME

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Totally Games / Lucas Arts / Microbyte*
Internet: *www.lucasarts.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 2x, Win 95/98, Tarjeta de sonido.*



X-Wing Collector Series

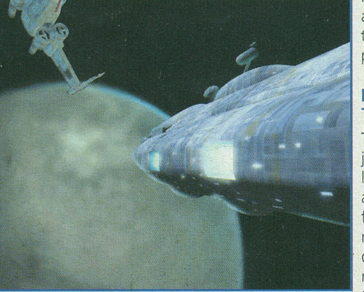
Lucas Arts vuelve al ataque con la segunda reedición de uno de sus títulos más aclamados

Por Santiago Videla

Después de haber logrado un gran éxito con las "Collector Edition" del X-Wing y el Tie Fighter, algunos años atrás, la compañía LucasArts ha decidido renovar su apuesta por estos dos excelentes juegos lanzando al mercado una nueva edición que reúne a ambos títulos, y que además incluye una versión limitada (OEM) del X-Wing vs Tie Fighter llamado para formar un paquete realmente de película.

Características generales

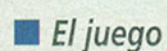
Sin lugar a dudas, la novedad más llamativa y notoria del X-Wing Collector Series es que tanto el X-Wing como el Tie Fighter han sido prácticamente hechos a nuevo utilizando una versión mejorada del engine del X-Wing vs Tie Fighter al que se le ha incluido finalmente, soporte para placas aceleradoras 3D. Ambos títulos, además de tener todas las campañas presentes de los originales, también incluyen las misiones que en su momento salieron a la venta como expansiones, como por ejemplo: Imperial Pursuit y B-Wing en el X-Wing, y el Defender of the Empire en el caso del Tie Fighter, con lo que cada juego pasa a tener aproximadamente unas ¡120 misiones!. Los únicos elementos que estos dos juegos conservan casi intactos con respecto a sus versiones anteriores, son algunas de sus animaciones y secuencias intermedias.



Las animaciones unen la historia para mantener el interés a lo largo de todas las campañas.

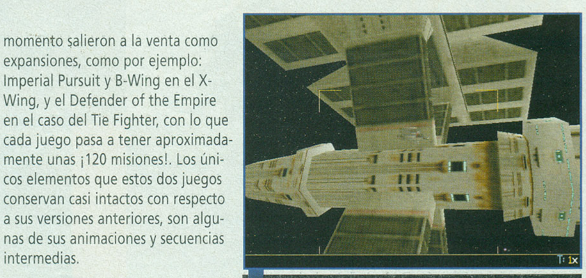
X-Wing: La historia

La acción en este juego comienza antes de lo que se puede ver en la primer película de la trilogía, pero sigue la historia en forma paralela hasta un cierto momento en el que los sucesos de la película y el juego coinciden exactamente, ese momento, es el ataque de las fuerzas rebeldes a la Estrella de la Muerte en el que nos tocará comandar personalmente la operación (indudablemente la misión más espectacular de toda esta recopilación), a partir de este punto, podremos ver algunos acontecimientos de El Imperio Contraataca, aunque mayormente la historia tiende a tornarse independiente.



El juego

Todas las opciones del juego, permanecen intactas, las pantallas de cada menú a excepción de los de configuración son completamente nuevas. Los comandos siguen siendo los mismos, el único agregado que tiene, es que ahora es posible igualar la velocidad de nuestro objetivo presionando la tecla "enter" tal y como puede hacerse en el Tie Fighter. La dificultad de X-Wing sigue siendo bastante elevada en todo momento y la inteligencia artificial de nuestros enemigos es muy buena, la estructura de cada misión es sumamente sólida y envolvente, aunque por momentos resultan ser muy demandantes y exigen mucha interacción con los demás miembros de nuestro escuadrón, por eso es que les recomiendo aprender cuidadosamente a dar órdenes a sus compañeros ya que esto es vital para poder progresar en las campañas. Desafortunadamente para muchos, no es posible graduar el nivel de dificultad, pero de cualquier modo, este juego sigue siendo muy recomendable para todos los aficionados a este género, especialmente para todos aquellos que hayan jugado sus versiones anteriores o que tengan bastante experiencia en este tipo de simuladores.



Tie Fighter sigue siendo uno de los mejores simuladores espaciales, estado que se reivindica con este nuevo update gráfico.

Tie Fighter: La Historia

El argumento de este juego, comienza prácticamente donde termina el de X-Wing, pero su historia está basada en hechos completamente nuevos y que nada tienen que ver con la trilogía. En este caso se trata de

un conflicto contra lo que queda de las fuerzas rebeldes que luego se convertirá en una gigantesca persecución para lograr capturar a varios de los más altos oficiales del Imperio, que se han unido a los rebeldes.

El juego

Tie Fighter, también mantiene todas las opciones y comandos originales intactos, en este juego, la mayoría de las pantallas de selección, han sido hechas a nuevo y solamente el menú de configuración sigue siendo el mismo. A diferencia del X-Wing, Tie Fighter sí tiene opciones para elegir el nivel de dificultad, aunque de todos modos es mucho más accesible gracias a que en este juego, todos los escuadrones que nos acompañan en cada misión, siempre suelen ser más numerosos que los del enemigo, y como si eso fuera poco, prácticamente en todo momento tenemos la posibilidad de pedir refuerzos, lo que resulta muy útil en las



Como podrán ver los gráficos de esta versión están mejorados para crear una mejor ambientación.

misiones más avanzadas. Otra diferencia que tiene este juego con respecto al X-Wing, es que los paneles indicadores en las distintas naves, nos dan mucha más información que antes no teníamos como por ejemplo: nos indican si nuestros enemigos nos están atacando con láser o con misiles, y también nos hacen saber si somos el blanco de las naves más grandes (cruceros, destructores, transportes, etc.).

Por otro lado, en este juego, también podemos seleccionar el tipo de misiles o bombas que vamos a utilizar, cosa que antes se hacía en forma automática. La estructura de las misiones en el Tie Fighter, es tan buena y atrapante como las del X-Wing, y la inteligencia artificial de nuestros enemigos es igualmente inteligente, pero gracias a su mayor jugabilidad, este juego altamente recomendable, incluso para aquellos que no tengan tanta experiencia en juegos de estas características.

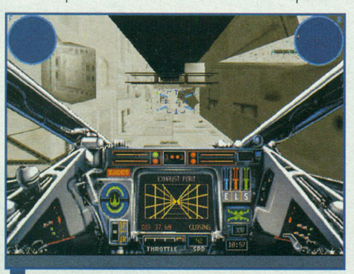
X-Wing vs Tie Fighter: Flight School

Este juego ofrece la mayoría de las opciones para varios jugadores por módem, red o Internet que ofrece la versión completa y que además son el punto más fuerte de este título, aunque también incluye algunas misiones para un solo jugador. La mayoría de estas misiones son individuales, y no tienen relación entre sí, simplemente están como agregado para evitar que el juego sea únicamente multiplayer.

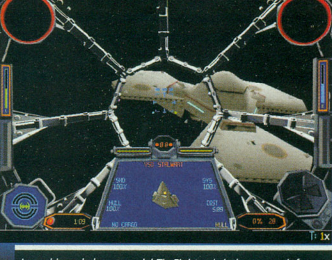
Por otro lado, su engine también ha sido actualizado de manera que cuenta con efectos adicionales y también soporta aceleración por hardware.

Los gráficos (en general)

Como ya lo había comentado al principio de la nota, los tres títulos de esta trilogía, utilizan una versión mejorada del engine del X-Wing vs Tie Fighter que incorpora entre otras cosas, el soporte para placas aceleradoras 3D. La calidad gráfica de los tres juegos, es sensacional, los modelos de cada nave son una reproducción exacta de los que se usaron en las películas, con lo cual la ambientación de cada misión es extremadamente creíble, incluso sin estar utilizando ningún tipo de aceleración por hardware, en cualquiera de sus modos. Estos juegos cuentan con iluminación dinámica, transparencias y en sus modos de aceleración 3D podremos ver algunos efectos de partículas. Probablemente el único aspecto criticable con respecto a los gráficos son las explosiones, las cuales no están a la altura de otros títulos similares, como por ejemplo: Wing Commander Prophecy o Descent Freespace, pero igualmente no le quitan espectacularidad al resto.



La estrella de la muerte, lejos, la mejor misión de X-Wing, ahora completamente renovada.



Las cabinas de las naves del Tie Fighter, brindan mayor informacion en comparación con las del X-Wing.

El sonido (en general)

Con respecto a la música, es simplemente brillante, nada más ni nada menos que la banda de sonido original en tracks de audio, ¿hace falta decir algo más?.

Gracias a la enorme calidad de la música, las transmisiones por radio y los efectos especiales, crean en cada escenario una atmósfera única, solamente las presentaciones y las secuencias animadas al final de cada campaña mantienen el sonido de las versiones originales, el cual no es tan impresionante como el resto.

En resumen

Personalmente creo que no por nada, el X-Wing y el Tie Fighter son los dos primeros juegos que fueron editados en versiones renovadas por segunda vez, sin duda una verdadera pieza de colección para todos los aficionados a este género y muy especialmente para los fanáticos de Star Wars.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un espectacular remake de dos de los mejores títulos de este género.
LO QUE SI: Excelentes gráficos. Banda musical original de la película. La estructura de las misiones es de lo mejor. Requerimientos de hardware bastante accesibles. Tres juegos en un sólo producto.
LO QUE NO: Elevada dificultad (X-Wing). Al X-Wing y al Tie Fighter no les agregaron un modo multiplayer.

92%

Son tuyos

Sentate a disfrutar de tus ideas.
Libres movimientos **Sentite cómodo.**
Tus manos se acomodan. Alcanzá lo que buscás.

Search!

En un mundo Microsoft.

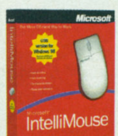




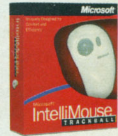












Gran familia Hardware de Microsoft.

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: Blue Byte / Centro Mail
Internet: www.bluebyte.com
Requerimientos Mínimos: Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, 100 MB libres en el Disco Rígido, CD-ROM 2x, Windows 95/98, DirectX 5 o superior.



Extreme Tenis

Todos los detalles acerca de este interesante lanzamiento de la compañía Blue Byte



Esta es la pantalla donde podemos crear nuestro propio personaje.

Por Santiago Videla

Seguramente muchos de ustedes habrán, notado que ya hace bastante tiempo que no aparecen juegos de este deporte, y que además, el nivel y la calidad de los pocos títulos que actualmente están a la venta deja mucho que desear. Probablemente Extreme Tenis sea lo que muchos estaban esperando, ya que además de contar con una buena variedad de opciones y competencias de todo tipo, también aprovecha las grandes ventajas que ofrecen las nuevas tecnologías, como por ejemplo la aceleración por hardware.

Principales características

Extreme Tenis, incorpora una novedad muy interesante con respecto a otros juegos de tenis. En este juego, además de poder seleccionar nuestro jugador desde un menú donde figuran todos los tenistas disponibles, también tendremos la posibilidad de crear un personaje nuevo con el cual podremos iniciar una carrera en el mundo del tenis profesional, lo más interesante de esta nueva opción es que en un principio, tendremos un total de 30 puntos de experiencia que podremos distribuir entre las distintas habilidades de nuestro jugador, (de la misma forma que en un RPG) como por ejemplo: velocidad, resistencia, precisión del saque y los distintos tipos de golpes, y a medida que vayamos progresando en los distintos torneos y logremos ascender en el ranking mundial, ganaremos puntos de experiencia adicionales para mejorar aún más el rendimiento de nuestro jugador.

Este juego, cuenta con los tradicionales modos de "simples" y "dobles" en los que podremos participar en partidos amistosos solos, contra la computadora, o contra otros jugadores por medio de un módem, una red o incluso a través de Internet.

También están presentes las clásicas modalidades de torneos en las cuales tendremos a nuestra disposición nada más ni nada menos que 169 competencias diferentes. Existe además, un modo de práctica en el que estaremos frente a una máquina la cual podemos programar para que haga todo tipo de tiros y saques con distintas velocidades fijas o en forma aleatoria, lo que nos ayudará a fortalecer nuestra técnica.

Por último, hay que resaltar que este título viene íntegramente traducido y doblado al castellano.

Los gráficos

Gráficamente Extreme Tenis tiene un buen nivel, especialmente si se juega utilizando aceleración por hardware. Todo el entorno de este juego, está íntegramente realizado en 3D, lo que permite ver la acción desde distintos ángulos, los personajes tienen una gran variedad de movimientos lo que ayuda a crear una mayor sensación de realismo. También cuenta con una amplia variedad de terrenos y estadios bien ambientados, muy semejantes a los verdaderos.

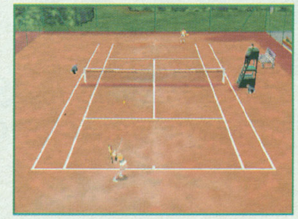
El sonido

Con respecto al sonido, su calidad es bastante buena y los distintos efectos son perfectamente creíbles y generan una atmósfera atrapante.

En pocas palabras

Extreme Tenis es hoy por hoy uno de los mejores juegos de tenis que hay en el mercado y además cuenta con un muy buen soporte para varios jugadores, entre otras cosas.

Este título podría ser un buen agregado para la colección de cualquier aficionado de este deporte, sobre todo si tenemos en cuenta la escasa cantidad y calidad de juegos de estas características que se pueden encontrar hoy en día en el mercado.





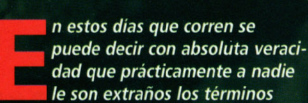
¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: **Un muy buen simulador deportivo de tenis. El mejor a la fecha.**
LO QUE SI: Opciones para crear personajes, estilo RPG. Mucha jugabilidad. Soporte multiplayer. Buenos gráficos.
LO QUE NO: No se puede graduar la dificultad. Sus requerimientos de hardware son bastante elevados, sin 3Dfx.

79%

UN NUEVO MONSTRUO HA LLEGADO!

LA NUEVA TEPPRO 3D HULK II CON EL CHIP VOODOO GRAPHICS Y 8 MEGAS DE RAM



En estos días que corren se puede decir con absoluta veracidad que prácticamente a nadie le son extraños los términos "3Dfx" y "Voodoo". Es lógico que estas dos palabras nos suenen familiares, ya que todos los desarolladores de juegos del planeta que realizan juegos en 3D, basan su versión acelerada por hardware en los chips Voodoo, sin duda el más elegido en la actualidad por el público consumidor.

Hasta ahora, todas las placas aceleradas basadas en el chip Voodoo Graphics eran bastante similares, ofreciendo la misma configuración básica de hardware.

Para aclarar un poco las cosas, debemos decir que las placas basadas en los chips Voodoo Graphics tienen dos espacios de memoria separados. Cada tarjeta tiene su memoria de cuadros (frame buffer) y la memoria de textura (texture buffer). En las primeras tarjetas de video, la memoria estaba dividida en 2 MB para el frame buffer y 2 MB para el texture buffer, totalizando 4 MB.

Esta configuración común tiene grandes limitaciones, ya que en la mayoría de los juegos disponibles en la actualidad, 2 MB para las texturas no es suficiente.

En este punto se destaca especialmente la Teppro 3D Hulk II, ya que cuenta con 4 MB para las texturas, y 4 MB para el frame buffer. Esto permite a la placa alcanzar velocidades en la cantidad de cuadros por segundo que las otras no se atreverían ni a soñar.

Por eso, no es arriesgado decir que la Teppro 3D Hulk II es sin duda la mejor opción disponible a la hora de adquirir una tarjeta acelerada 3D con el chip Voodoo Graphics, algo que los fanáticos de los juegos no pueden dejar pasar.



Ficha Técnica de la tarjeta Teppro 3D Hulk II	
Chip / Memoria:	Voodoo Graphics / 8 MB
Empresa	Teppro
Representante	Asia Computers / Tel.:954-6001
Precio estimado:	$170 (Final)

CARACTERISTICAS BASICAS

- Corrección del mapeado de texturas
- Filtro de texturas bi-lineal
- Anti-aliasing (elimina el efecto serrucho)
- Buffers de texturas múltiples (8 y 16 bits)

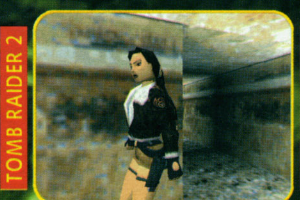
DISFRUTA DE ESTOS JUEGOS Y MUCHISIMOS MAS COMO NUNCA LO HICISTE CON LA TEPPRO 3D HULK II



INCOMING



UNREAL



TOMB RAIDER 2

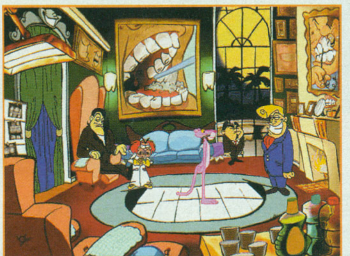


QUAKE 2



La Pantera Rosa en: Abracadabra Rosa

Una aventura para chicos donde no todo es color de rosa



Por Mauricio Urbides

Este viejo, famoso, conocido y recordado personaje, tendrá que viajar por el mundo para devolver a su estado normal a una pequeña niña, que fue convertida por un mago novato en un horrible murciélago gigante.

Nuestro amigo de color rosa se encuentra en grandes problemas, ya que deberá, con nuestra valiosa ayuda, recorrer todo el mundo, tratando de conseguir los ingredientes necesarios para obtener una pócima, que hará volver a una pequeña niña, Violeta, a su estado normal, ya que Jonathan, un aprendiz de brujo, se ha excedido en su último experimento y la ha convertido en un horrible y gigante monstruo.

Jonathan, el descuidado aprendiz, suele ir a escondidas hasta la cabaña de Malasangre, para aprender nuevos conjuros, para intentar un buen día derrotarlo para salvar a Carcalandia, ya que Malasangre no sólo es realmente malvado, sino que además es un poderoso hechicero.

Por suerte tendremos de nuestro lado a Bujero, salvándonos por primera vez de las garras de Malasangre y de ahí en más nuestro medio de transporte alrededor del mundo. Comenzamos en La Mansión Dentadura, durante el transcurso de una velada algo fuera de lo común, organizada por los padres de Jonathan, para los amantes profundos de la salud dental. Luego podremos visitar la casa de Malasangre, hasta llegar a Bujero donde empezara el verdadero periplo, donde recorreremos los siguientes países: Siberia, Israel, Indonesia, Kenia y Grecia. A medida que vamos recibiendo conocimientos, los guardaremos en nuestro Libro Del Conocimiento personal.

El Libro Del Conocimiento es una especie de combinación de guías de viajes, libro de historias, manual de buenas maneras y culturas extremas del mundo, con muchas fotos pertenecientes a determinados temas y datos interesantes que no encontraremos en cualquier enciclopedia. Por ejemplo el LDC está organizado de la siguiente manera: En la primer página está el índice que nos indicará a los países por los que tendremos que viajar. Luego la Página Título, contiene información general de estos países. La Página Capítulo es la próxima y no ofrece más información, pero esta será más detallada sobre los países y tiene enlaces con cinco hojas más. Y por último la Página Tema, que tiene suficiente información sobre aspectos de interés general sobre ese país en particular. También cada país, en la primera hoja de su sección, tiene su mapa, realizados con un estilo moderno, resaltando sus zonas, ciudades, etc.

Otra opción que nos ofrece el juego, es una sección llamada Canciones, que como su nombre lo indica nos presenta cinco videos musicales, los cuales explican la evolución, concepción y/o historia de determinados animales. Estos están muy bien realizados y hasta la música se vuelve pegadiza con solo escucharla un par de veces, con letras interesantes y un desarrollo cómico (sobre todo recomiendo: el rap de las Ratas y la balada de las Vacas).

Los gráficos, al estilo del dibujo animado lo hacen más llamativo para los más chicos, por supuesto además de la atracción natural que por si brinda el personaje. La realización de los lugares que visitaremos por el mundo, es muy buena, cada personaje tiene sus propias características, manteniendo siempre un perfil cómico. Los colores son muy llamativos e interesantes, y las voces en castellano cumplen su cometido. Para finalizar, cabe destacar que, además de tener a este clásico personaje de los dibujos animados, estamos ante un excelente juego, muy adictivo que dejará a los más chicos por un buen rato pegados al monitor, aplicando un poco de lógica, tratando de ayudar a la Pantera, de paso que aprenden un poco sobre algunas culturas del mundo.



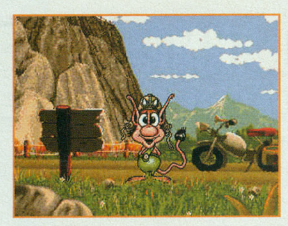
Distribuye: GTC Ribbon



Hugo



Nuevas aventuras del famoso duende de la TV





Por Mauricio Urbides

Hugo, como ya sabemos, es un pequeño duende muy conocido por todos, sobre todo por sus apariciones realizadas en el canal de cable Magic Kids. En esta ocasión se nos ofrece la posibilidad de participar junto a él en una nueva aventura, en la que deberemos ayudarlo a rescatar a su esposa Hugolina y a sus hijos, los Hugolines, de la malvada y cruel bruja Scylla, que, como siempre, está dispuesta a hacer todo lo que sea posible, con tal de que nuestro pequeño amigo no cumpla con su objetivo.

El juego está compuesto por los siguientes tramos en los cuales podremos jugar junto a Hugo: Snowboard, la Moto, la Caverna, y el Globo. En todos estos deberemos sortear diferentes obstáculos, los que se nos irán interponiendo en nuestro camino haciéndonos nuestro objetivo bastante difícil. Podremos elegir cualquier pantalla para comenzar, o sea que no tenemos un orden establecido, también podremos seleccionar si queremos jugar una versión arcade o la de la televisión.

En cuanto a la aventura "Snowboard", se lleva a cabo en época invernal, y por ende muy fría. Mientras Hugo está escalando una montaña, Scylla, la bruja, le tira una bomba en la cima de la misma. La bomba al explotar, causa una gran avalancha la que provoca en Hugo la perdida del equilibrio e iniciar un frenético viaje en snowboard cuesta abajo. Durante todo el camino, tendremos que estar muy atentos ya que se nos acercaran bolas de nieve gigantes, o seremos golpeados por hombres de nieve, no muy amigables, a los cuales deberemos arrojarles bolas de nieve tantas veces como sea necesario, hasta darles en la cabeza y evitar que se interpongan en nuestro camino. Además si elegimos el camino equivocado, una avalancha terminará rápidamente con nosotros, como también un precipicio. Por este motivo deberemos consultar el mapa que tenemos en nuestra posesión para saber qué camino elegir, y así continuar ayudando a nuestro amigo a salir de esta embarazosa situación.

En la pantalla "La Moto", Hugo maneja su motocicleta, por los alrededores de otra montaña. En esta ocasión tendremos que ayudarlo a ir hacia la cueva de Scylla. A medida que recorramos el camino encontraremos diversidad de obstáculos, entre los que encontramos: Cabras, piedras, precipicios, entre otros más. También deberemos tener en cuenta, que es necesario controlar de vez en cuando el señalador de combustible, como así también de acordarnos de recoger durante todo el camino combustible, de lo contrario no podremos ir muy lejos. En esta sección también tendremos a nuestra disposición el mapa pertinente que nos indicará el camino que deberemos tomar, para tener la certeza de guiar a Hugo en dirección correcta. "La Caverna" un tenebroso lugar por el que deberemos caminar a través de un laberinto subterráneo, compuesto por varios túneles.

Desgraciadamente, para nuestro amiguito, el nivel del agua va ir incrementándose a medida de que el tiempo vaya transcurriendo. Por este motivo, deberemos llevar a Hugo a la superficie lo más rápido que nos sea posible. Lo único que tendremos a nuestro alcance para realizar esta tarea son unas cuerdas, por las que podremos trepar y ascensores para subir, además, la caverna está habitada por dragones y calaveras saltarinas que nos complicaran aun más la situación. En "El Globo", deberemos volar junto a Hugo, por las alturas, atravesando las nubes, esquivando las cimas rocosas de las montañas y evitando grandes acantilados. Peor hay un pequeño problema, al globo se le irá acabando el gas y deberemos tratar de aterrizar en el suelo sin tener que tocar los laterales de una cueva que destruirían nuestro transporte. En cuanto a los gráficos y al sonido, estos están correctamente realizados y los comentarios interactivos que Hugo nos hace, con respecto a nuestro desempeño en determinado tramo del juego, son un detalle agradable que le agrega humor a la historia y que entretiene y "engancha" a los más chicos, que al fin y al cabo son los destinatarios de este producto. La jugabilidad es única y muy fácil de entender, los movimientos de Hugo los deberemos realizar utilizando el teclado numérico, según la dirección que queramos tomar.

En definitiva, Las Nuevas Aventuras de Hugo, harán pasar un rato agradable, a los más chicos de la casa que intentarán una y otra vez, llegar al objetivo final, reunir a Hugo con su familia.



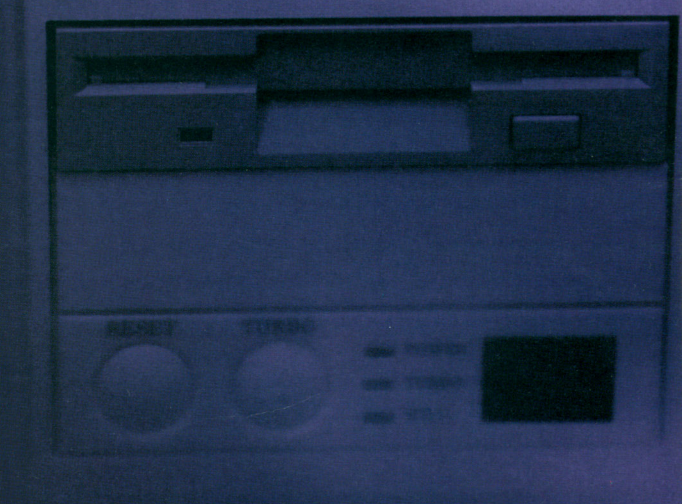
Distribuye: Tele Opción S.A.

INFORME ESPECIAL

COMO ARMAR UNA PC A TU MEDIDA

Elegir los componentes de una buena PC, con la cantidad enorme de marcas y modelos tanto de placas de video, discos rígidos, microprocesadores, etc. no es nada fácil. En esta nota vas a ver una descripción de las mejores marcas y modelos disponibles en el mercado para poder armar tu PC, de acuerdo a tus necesidades y presupuesto.

Por Gastón Enrichetti y Máximo Frías

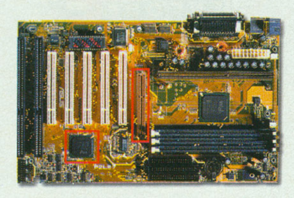


Gabinete

Existen infinidad de modelos, pero en si, todos cumplen la misma función. Un gabinete estándar ATX, para Pentium II, cuesta alrededor de $70, de ahí en adelante podés encontrar gabinetes de $150, $250 y hasta de $500 (Seguramente te preguntarás que tiene un gabinete de $500), estos poseen una construcción mucho más fuerte que los de $70, una fuente mejor y más potente y un complejo sistema de ventilación, gracias a la posibilidad de poder conectarle hasta 3 ventiladores en su interior. Todo es cuestión de gustos y presupuesto, ya que con uno de $70 es más que suficiente.

Motherboard

Si estamos hablando de comprar una buena PC, no podemos ir a algo inferior a un Pentium II. Es por esta razón que los motherboards que comentaremos son aque-



llos que tienen la capacidad de administrar correctamente a estos procesadores. Hoy en día se pueden encontrar dos tipos de Motherboards, uno con el chipset Intel 440LX, y otro con el chipset 440BX el cual soporta procesadores de hasta 550MHz. La ventaja de este último es que tiene uso para rato ya que el PII-500MHz saldrá recién a fin de año.

Otra diferencia es que el 440LX tiene un bus de 66MHz y soporta hasta un PII-333MHz mientras que el 440BX tiene un bus de 100MHz, ideal para un PII-400MHz.

Ambos modelos soportan placas de video AGP (Acelerated Graphics Port) y AGP2X.

Microprocesador

Hay muchos modelos de micros, todo depende del uso que le vayan a dar y del presupuesto que tengan.

Aunque en el mercado se consiguen los PII-233MHz, se recomienda como mínimo instalarse un PII-266MHz. Su precio se encuentra alrededor de $260 Boxed (o sea



cerrado y en caja). En este aspecto hay que tener mucho cuidado con los llamados micros "pintados" o "truchos", ya que en el mercado hay muchísimos procesadores "pintados". No hay forma de darse cuenta a simple vista cuál es el pintado y cuál el original, salvo por el precio. Un micro pintado o trucho cuesta hasta un 30% menos que un original. Tengan mucho cuidado con esto, siempre conviene gastarse unos pesos más y comprar un original cerrado en caja y con garantía Intel. La línea de Pentium II va de 233MHz hasta 450MHz.

Placas de Video 2D/3D y aceleradoras 3D

Este es otro tema complicado, en el que la mayoría tiene muchas dudas.

Primero seria bueno explicar cuál es la diferencia entre una placa 2D/3D y una aceleradora 3D únicamente. La 2D/3D (como su nombre lo indica) funciona en ambos modos y cuando se utiliza en modo 3D le aplica al juego una serie de efectos tales como: Smooth Textures, Color Alpha Blending, Edge Anti-Aliasing, Fogging, etc. Las placas que sólo aceleran 3D también aplican estos mismos efectos y necesitan estar conectadas con otra placa 2D para el resto de las aplicaciones. Estos dos tipos de placas tienen diferencias y similitudes en cuanto a sus cualidades. Las similitudes son que ambas soportan juegos que corran con Direct3D y OpenGL, pero si el juego soporta (por ejemplo) solo 3Dfx, este sólo funcionará con alguna placa aceleradora 3D dedicada, la cual puede ser una Monster 3D, Righteous 3D o alguna otra que venga con ese chipset.



Existen muchas placas de video 2D/3D, que pueden ser PCI (ya no muy recomendada), AGP y AGP2X.

La diferencia entre PCI, AGP y AGP2X es la siguiente: el PCI se comunica con el procesador a 133MB/seg, el AGP a 266MB/seg y el AGP2X a 512MB/seg. Como podrán darse cuenta la diferencia es muy grande entre uno y otro. Otra de las razones por la que se recomienda usar el slot AGP es para dejar libres los PCI en caso de instalar otros periféricos tales como: Placas de red, Descompresoras MPEG-2, aceleradoras 3D, placas SCSI, placas de



sonido, etc.

Una excelente placa de video 2D/3D AGP2X con 8Mb de RAM y un precio razonable ($150) es la Stealth II G460 de Diamond. Esta placa soporta Direct3D y OpenGL, viene con el chip Intel 740, con una calidad en las texturas que supera las de las placas más caras.



Otra buena placa es la Viper 330 (la cual está disponible en versiones PCI y AGP), pero si realmente quieren olvidarse de los problemas de video, la nueva Diamond Viper 550 con el chip NVidia Riva TNT, bus AGP2X y 16MB de RAM es la solución. Esta soporta resoluciones de hasta 1920x1200 en 32bits, tiene salida a TV y viene equipada con la nueva tecnología Soft-DVD. También viene en versión PCI. Cuesta alrededor de $300.

Si ya tienen una placa 2D o 2D/3D, pueden agregarle una 3D dedicada, por ejemplo una placa con el chip Voodoo2 (Monster 3D II, 3D Blaster Voodoo 2, Pure 3D II, etc.). Vienen con 8MB o 12MB (Salvo

la Pure 3D II que sólo viene con 12MB), además tienen la capacidad de trabajar en SLI (Scan Line Interliving), lo que permite conectar dos placas Voodoo2 de la misma marca e iguales características, para poder llegar a resoluciones más altas con mayor velocidad (1024x768).

Las más conocidas son la 3D Blaster Voodoo 2 de Creative Labs y la Monster 3D II de Diamond.

Placas de Sonido

Aquí influye mucho el presupuesto, porque lo ideal sería tener 2 placas de sonido, una podría ser la Sound Blaster AWE 64 o la Sonic Impact s70 para los pocos juegos de DOS que quedan y una Monster Sound MX200 para Windows y sonido Aureal 3D.



Aunque es una excelente combinación tiene algunos inconvenientes. El primero y fundamental es el gasto que esto implica, ya que la Monster Sound no baja de los $240 y la AWE 64 cuesta promedio $100. Otro de los problemas no tan a la vista, son los recursos libres del CPU que se necesitan para poder mantener 2 placas de sonido sin conflicto con ningún periférico, ojo con este tema.

Sin embargo ahora salió una placa de Creative Labs que reúne las cualidades 3D de la Monster Sound y mejora la calidad de sonido de la AWE 64, su nombre: Sound Blaster Live.

Tiene salida para 4 parlantes independientes (2 adelante y 2 atrás), 8Mb de memoria, soporta DirectSound3D y el nuevo Environmental Audio capaz de posicionar cualquier sonido mono o estero en 360°. Y como si esto fuera poco soportará en el futuro un agregado capáz de decodificar los 5 canales Dolby AC-3 del DVD.

El precio no es el más económico pero también depende de las necesidades que uno tenga.

La opción económica de este rubro es sin lugar a dudas la Sonic Impact s70 de Diamond, la cual cuesta alrededor de $70 y



es realmente una excelente placa. Es PCI y a diferencia de la ISA, estas consumen menos recursos del procesador para realizar sus tareas.

Si consideran que su placa actual de sonido es suficientemente buena o no les interesan los viejos juegos de DOS y quieren tener sonido en 3D, la Monster Sound MX200 es la mejor opción sin ninguna duda.

Esta trae algunas mejoras con respecto a la original en cuanto a drivers y compatibilidad, pero básicamente es lo mismo. Tiene salida para 4 parlantes, soporta DirectSound, DirectSound3D, Aureal 3D y DirectInput y tiene 4MB de memoria upgradeables. El Bus es PCI y viene con un cable para conectarla con su actual placa de sonido.

Monitor

Aquí el tema también pasa por el bolsillo, ya que lo ideal sería uno de 17". Los precios de los monitores han bajado mucho: por $650 podemos tener un Viewsonic de 17", por $750 un Samsung y por alrededor de $850 un Sony o NEC.



La variedad de modelos es muy grande, Viewsonic, por ejemplo, tiene tres líneas de monitores-: la S, la E y la P que es la línea profesional, con un precio muy elevado y no justificable para jugar.

Toda la línea económica de Viewsonic es muy buena y con una excelente calidad de imagen.

Samsung también tiene varias líneas de monitores, entre ellas se encuentra el SyncMaster 700s y el 700p. Ambos de 17" y de muy buena calidad. La diferencia principal entre estos 2 modelos es básicamente la resolución que alcanzan, el 700s llega hasta 1280x1024, mientras que el 700p alcanza los 1600x1200.

Sin duda que la opción "modesta" en cuanto a la selección de un monitor sería alguno de la línea NEC o Sony.

CD-ROM y DVD-ROM

En cuanto a CD-ROMs hay muchísmos modelos y marcas disponibles en el mercado, ya sea de 24x o 32x, pero la verdad que el único recomendable es el Toshiba de 32x.

En lo que respecta a los DVD-ROM en el país se pueden llegar a conseguir dos marcas: Diamond y Creative Labs.



El PC-DVD Encore Dxr2 es seguramente la mejor opción ya que a diferencia de Maximum DVD de Diamond, el Encore funciona a 20x en modo CD-ROM, mientras que el de Diamond funciona solo a 10x.

En lo demás son muy similares así que lo que más cuenta en esta opción es el gusto: Diamond o Creative.

Módem

Estos pueden ser: Internos o Externos (hablando siempre de los módem de 56K). El criterio de selección entre uno interno u otro externo pasa más bien por disponibilidad de slots en la PC, ya que un Motherboard de Pentium II solo tiene 2 slots ISA.

La pregunta de que módem comprar se responde preguntándose que uso le voy a dar. Si lo que van a hacer es jugar por



Internet seria conveniente saber si su servidor es x2, Kflex o si soporta el nuevo v90. Si realmente tienen posibilidad de comprar un buen módem es recomendado el US Robotics de 56K externo.

Memoria

Aquí no hay mucha variedad de marcas pero si de combinaciones y esto se debe a lo siguiente: El Motherboard del Pentium II tiene 3 slots para colocar los DIMM de memoria.

Esto lleva a una gran combinación de configuraciones posibles (2x32MB, 1x64MB, 3x32MB, etc.), así que lo que lo recomendable para una Pentium II es tener como mínimo un DIMM SDRAM de 64MB, y así dejar los otros libres en caso de querer expandirse en un futuro.

Discos Rígidos

En este rubro también hay una gran variedad de marcas y modelos. Entre los mejores discos rígidos IDE encontramos el Seagate Medalist de 6,2 GB, el Western Digital Caviar de 4,3GB, el Fujitsu de 6.4GB y el Quantum Fireball de 4,3GB y 6,2GB. Todos estos mencionados son similares y están alrededor de los $250.

En la opción SCSI (no muy recomendada para los juegos) está el IBM de 4,3GB. La ventaja de estos discos es que funcionan con un promedio de 7500 RPM a diferencia de los IDE que como mucho llegan a las 5000 RPM. El problema de los discos SCSI es que son bastante caros y necesitan una controladora especial UW (Ultra Wide), tal como la Adaptec que controla hasta 20 elementos. Esto hace que el presupuesto suba notablemente ya que los discos SCSI cuestan alrededor de $340 y la placa SCSI cuesta $350.

Discos Removibles

Dado el tamaño de los archivos con los que un usuario se maneja hoy en día, se necesita otro tipo de almacenador de información que no sea la vieja y obsoleta disquetera de 3 1/2.

Sin duda los cada vez más aceptados son los ZIP Drive, una unidad capáz de almacenar información en discos removibles de 100MB. Viene en dos modelos: Interno (IDE o SCSI) y Externo (Paralelo o SCSI) y como es de esperarse las ventajas de uno son las desventajas del otro.

El interno es mucho más veloz que el externo paralelo (alrededor de 5 veces más rápido) pero dado que no todo el mundo tiene un ZIP Drive si se quiere transportar información de un lado a otro es mucho más cómodo el Externo. Este último se conecta fácilmente al puerto paralelo de la PC y solo hace falta cargar un archivo para que sea reconocido como una unidad.

Si 100MB por disco les resulta poco, Iomega tiene en el mercado también el conocido JAZZ. Este almacena en un cartucho 10 veces más que el ZIP. También viene en modelos internos y externos pero el interno tanto como el externo son SCSI. El hecho de que el externo sea solamente SCSI no imposibilita llevarlo a computadoras que no posean esta placa, ya que ahora salió un cable de $75 que transforma la salida SCSI de JAZZ externo en una salida paralelo para poder así conectarlo en cualquier PC (obviamente la velocidad no va a ser la misma pero al menos se podrá conectar).

Otros Accesorios

Teclado: Puede ser tanto un BTC de $20 como un Natural Keyboard de Microsoft de $100, todo depende del gusto y presupuesto del usuario.



Mouse: Hay dos tipos, los caros y los económicos. Entre los caros encontramos toda la línea Logitech MouseMan y el IntelliMouse Pro de Microsoft que se encuentran alrededor de los $80, y entre los económicos encontramos al Genius NetMouse y al Microsoft IntelliMouse que ronda los $30. Esto también depende del gusto del usuario.

Placa de Red: Si necesitan ponerle una placa de Red, una PCI sería lo más conveniente ya que no varia mucho el precio con respecto de la ISA y tienen más velocidad.

Joystick, Pad y Volante: Existen muchos tipos y modelos. Entre los joysticks más recomendables se encuentran el Microsoft Precision Pro de alrededor $100 y el ultraconocido Microsoft Sidewinder Pro con Force Feedback por el "módico" precio de



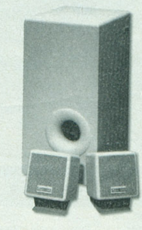
$230. Entre los pads más recomendables están el Cyborg 3D de Saitek, el nuevo Sidewinder FreeStyle Pro de Microsoft y el GamePad Pro de Gravis.

Por ultimo los mejores volantes son: los ya conocidos Formula T2, Grand Prix 1 y



Nascar Pro Racing Wheel, todos estos de Thrustmaster. El Racing Wheel de CH y el nuevo Sidewinder Force Feedback Wheel de Microsoft.

Parlantes: El mejor sonido se puede obtener con la línea Cambridge, que van desde los PCWorks hasta los FourPoint Surround. Bueno, esperamos que esta nota les haya



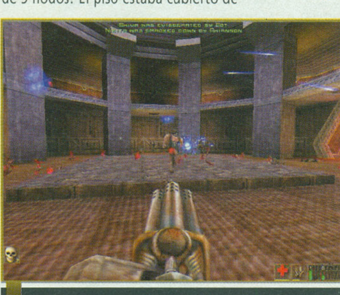
servido para aclarar un poco las dudas, en el momento de comprar o cambiar algún componente de la PC. Lamentablemente, por poblemas de espacio, no ha sido quizás lo extensa que debería ser, pero creemos que cumple con el objetivo que es aclararle un poco el panorama al usuario, que se encuentra perdido ante la enorme cantidad de marcas y modelos de componentes para PC.

Internet Deathmatch o la Pesadilla Argentina

Cuando no queda otra que jugar a través de Internet

Por Durgan A. Nallar

La medianoche del viernes había llegado. Metimos en un bolso unos cuantos cables, teclado, ratón, auriculares, un joystick por si acaso y los CDs del Quake 2 y del Unreal. Después llevamos el monitor todavía caliente al auto y cuidadosamente cargamos con mi gabinete. ¡Noche de red! Y qué noche. Cuando llegamos al lugar, descargamos los equipos y montamos una LAN (Local Area Network, o red de área local) hasta lograr la provocativa cifra de 11 máquinas conectadas y listas para alimentar nuestra cruel sed de sangre electrónica. ¡Por fin habíamos sobrepasado el récord anterior de 9 nodos! El piso estaba cubierto de cables y apenas podíamos movernos, pero estaba hecho. Era tiempo de pulverizar algunos amigos. Fue una velada que pareció corta, plagada de gritos, disparos y carcajadas. Jugamos de todo un poco, empezando por estrenar Unreal y terminando con un impresionante Quake 2 CTF.



A pesar del patch que descargamos para Unreal, la velocidad de conexión vía Internet sigue siendo pésima.

Cada uno de nosotros regresó a su casa con el amanecer, felices, pero todavía con ganas de seguir la fiesta. ¿Y cómo hacerlo, si vivimos alejados unos de otros? Somos conscientes, sin embargo, que MUY pocos tienen la suerte de juntarse entre amigos para jugar en red. Nosotros lo hacemos una vez a la semana, no siempre, y cuando nuestras novias o esposas duermen (y nos lo permiten). Pero igual uno se queda con ganas, sufriendo hasta el próximo viernes...

Otra opción es, naturalmente, calmarse jugando a través de Internet.

Aquí comienza el sufrimiento

Acceder desde la Argentina a los servicios de entretenimiento en línea o a un servidor de cualquier juego del exterior es un calvario. Se necesita una muy buena conexión y ancho de banda suficiente para no experimentar demoras de comunicación entre servidor y cliente. Si se trata de, digamos, un juego de rol multitudinario, el problema no es tan grave, salvo algunas excepciones. La cosa se agrava en el caso de un arcade 3D, donde la precisión al disparar y al desplazarse es crítica. Lamentablemente, por esta razón gran parte de las veces conseguimos más frustraciones que alegrías. Una de las formas de luchar contra el lag es conectándose muy tarde, casi de madrugada, y a través de un módem rápido; pero aún entonces nos sentiremos en desventaja. Es horrible desperdiciar una estocada de sable láser o apretar el gatillo de nuestro Hyperblaster o Eightball y ver estallar el disparo uno o dos segundos más tarde, cuando nuestro enemigo ya no está ahí.

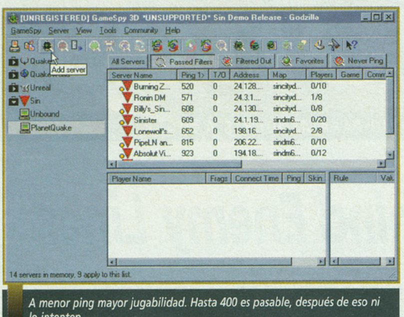


La demo de Sin contiene dos niveles Deathmatch. ¡Apenas salía y GameSpy ya reportaba 9 servers!

En el interior de la Argentina el problema es todavía peor. Los accesos más eficientes son, al menos por ahora, un beneficio exclusivo de los habitantes de la Capital Federal. En el resto del país la mediocridad del tendido telefónico y los costos altos de los proveedores de acceso convierten en imposible la idea de jugar a través de la red de redes. Presumo que algo similar ocurre en nuestros países limítrofes. Entonces, ¿qué? Yo podría esperar hasta el viernes, pero ¿y los que no tienen forma de armar una LAN? ¿O simplemente no tienen amigos interesados en lo mismo?



Existe un patch para GameSpy 2.02 que soporta los serves de Sin. El archivo pesa 600 Kb, pero vale la pena.



A menor ping mayor jugabilidad. Hasta 400 es pasable, después de eso ni lo intenten.

Un principio de solución

Servidores de juegos hay a montones, pero sin ayuda no podemos saber cuál de ellos es el mejor para nosotros en un momento dado, ya que existen muchas condiciones a tener en cuenta a la hora de la conexión. Con esto en mente, un grupo de hambrientos jugadores del explosivo Quake creó una utilidad shareware llamada en principio QuakeSpy, hoy ampliamente difundida con el objetivo primario de medir en forma automática el lag de docenas y hasta cientos de servidores y entregarnos el que más rápido resulte para nosotros en el momento de la medición. Con el tiempo el programa fue mejorando, agregando nuevas características, funciones y soporte para otros juegos similares (por lo que cambió su nombre a GameSpy 3D), tales como Quake II, Hexen II y, desde su versión 2.02, Unreal. Se espera que en próximas versiones (2.10) se adicione soporte para Jedi Knight (partidas en espera) y X-wing vs. TIE Fighter.

GameSpy 3D contiene utilidades variadas tanto para los juegos en sus formas originales como para las modificaciones de terceros como Team Fortress, Capture the Flag y King of the Hill, incluyendo el soporte de skins y de configuraciones alternativas. Desde el menú pueden medirse los servidores alrededor del planeta, y es capaz de ordenarlos y filtrarlos por preferencias. También puede decirnos cuáles son las reglas en uso de cada servidor y hasta quiénes están jugando en ese momento. Podemos buscar amigos ya conectados, chatear con ellos y, además, agregar nuevos servidores si conocemos los datos necesarios. Una vez que hemos encontrado al que mejor (o menos peor) resulte para nosotros, ya sólo tendremos que lanzar el juego desde dentro mismo de esta pequeña pero asombrosa utilidad.



Gracias a GameSpy se terminaron los problemas para encontrar los servers de nuestro juego favorito.

La mejor opción

Todos quisiéramos contar con un servidor local de nuestro juego preferido, pero no siempre es posible. Actualmente, el sitio de Ciudad Digital mantiene servidores dedicados para los tres juegos 3D más populares del momento, Quake, Quake II y Unreal. Si bien han sido abiertos para todo el público en forma gratuita, los participantes que no residen en la Capital Federal tienen dificultades para jugar a la velocidad mínima indispensable. Esperamos que otros proveedores imiten emprendimientos como éste, en especial los del interior del país.

Cuando sufrimos de lag excesivo, la mejor opción por ahora, aunque un tanto artificial, es resignarse a jugar en compañía de bots (ver XPC #6, pág. 62 y 63). Para ello se pueden conseguir los agregados necesarios en nuestra página en Internet o bien, para los que tienen el Unreal, usar la opción llamada Botmatch, una letal simulación de combate con bots inteligentes y siempre dispuestos a entrenarnos para tiempos más modernos.

GAMESPY 3D 2.02

Conseguilo en:
http://www.gamespy.com/
Tamaño: 1.369 Kb
Los que ya tienen un GameSpy anterior pueden bajarse sólo la actualización de 600 Kb.

SERVERS ARGENTINOS

Por lo general son los que mejor resultado nos darán, a menos que GameSpy nos indique otra cosa. Es posible adicionarlos a la base de servidores. Desde entonces aparecerán bajo la rama "Unbound" del juego elegido. Basta un doble clic para lanzar el juego.



Ciudad Digital

QuakeWorld: 200.16.140.118
Quake II: 200.16.140.119
Unreal: 200.16.140.98

Hay que dejar los ports propuestos por GameSpy. Previamente deben ingresar en www.ciudad.com.ar para conocer los detalles y las reglas y para bajar los patches necesarios. La dirección de los servidores puede variar. Los informaremos a medida que surjan nuevos servers.

soluciones

TRUCOS, CODIGOS Y TODO LO NECESARIO PARA AYUDARTE A JUGAR

Commandos: Behind Enemy Lines

La solución a las primeras seis misiones de este apasionante juego de estrategia

Por Diego Bournot

En esta, mi primera colaboración con la revista, les ofrezco la primera parte de la guía estratégica para ganar este espectacular juego. Aclaro desde el principio que el mismo es de una extrema dificultad, debido al excelente trabajo realizado por los programadores con la inteligencia artificial de los soldados alemanes, realmente notable. Los mismos reaccionan como verdaderos soldados y aprovecharan cualquier error nuestro para impedir el cumplimiento de nuestras misiones. Cabe destacar para aquellos jugadores que hayan visto en el pasado series televisivas como "Combate", o "Los Comandos de Garrison", en las cuales los soldados alemanes morían por docenas, sin causar una sola baja a sus enemigos, que esa imagen es falsa, y en este caso en particular, nos enfrentaremos a un adversario duro y despiadado.

• Misión 1: Bautismo de Fuego

El 20 de Febrero de 1941, los Aliados preparan una incursión al aeródromo de Stavanger, con el fin de mermar el alcance de los bombarderos alemanes en el Mar del Norte, los cuales amenazan con bloquear el tráfico marítimo de Inglaterra. Como objetivo en esta, nuestra primera misión; deberemos destruir una repetidora de radio pobremente defendida en Sola, lo cual bloqueará las radiocomunicaciones de la zona por unas horas, impidiendo el envío de refuerzos al área de Stavanger.



Para hacerlo, disponemos de tres comandos: el Conductor, el Boina Verde, y el Marine. Cada uno de ellos tiene diversas habilidades de las cuales no disponen los otros caracteres, por lo cual la pérdida de alguno de ellos será fatal para la conclusión de la misión. Esto es así en todas las misiones del juego, siendo necesario cuidar de cada uno de los comandos que se nos asignan.



* El Boina Verde es capaz de agarrar y mover barriles explosivos, enterrarse en nieve o arena, atraer la atención de un guardia enemigo mediante un señuelo que emite ondas de radio, escalar paredes o riscos, y "despachar" a un enemigo silenciosamente con su cuchillo.

* El Conductor es el único que puede manejar ítems enemigos, ya sea un vehículo de transporte, un vehículo armado, un puesto de artillería, un nido de ametralladoras, etc. También es quien dispone de un subfusil STEN, capaz de acabar con una patrulla de tres o cuatro hombres de una ráfaga; y de un botiquín de primeros auxilios.



* El Marine posee un bote inflable y la facultad de agarrar uno y utilizarlo si no dispone de el. Posee asimismo un equipo de buceo con el cual puede utilizar cualquier vía de agua para acercarse al enemigo sin ser visto y luego acabar con el, ya sea con su pistola (objeto del que disponen todos los caracteres); o silenciosamente con su cuchillo o su fusil lanza arpones.

Para concluir esta misión primero debemos "limpiar" de enemigos la margen izquierda del río. Poner todos nuestros hombres en posición cuerpo a tierra. Arrastrarse con el conductor hasta situarse detrás del camión. Esperar a que los dos hombres de la patrulla nos den la espalda, bordear el camión por detrás y acabar con la patrulla mediante una ráfaga de subfusil.

Permanecer cuerpo a tierra. Utilizar otra ráfaga para matar al guardia que se acercara al oír los disparos (para determinar cuándo es el mejor momento para atacar un enemigo, hacer uso del ícono del ojo sobre un enemigo, lo cual nos muestra su campo visual: si estamos situados en la zona verde claro, seremos vistos siempre; en la zona verde oscuro, sólo si permanecemos de pie. Subir el conductor al camión y manejar el mismo hasta situarlo sobre la curva de la carretera, delante del poste de luz. Esto atraerá la atención del guardia que patrulla



del otro lado de la barricada, el cual comenzará a disparar contra el camión (no bajar al Conductor del mismo). Seleccionar el Boina Verde y correr con el mismo (doble click del Mouse) hasta situarse detrás del guardia que dispara al camión. Matarlo con pistola o cuchillo. Trepar la pared junto a la barricada (situar el cursor sobre la pared y clickear cuando aparezca el ícono del piolet) y pasar el Boina Verde al otro lado de la barricada. Bajar al Conductor del camión (clickear en la foto del mismo). Llevar ambos caracteres al muelle y dejarlos en posición cuerpo a tierra. Seleccionar el Marine. Meterse en el agua y bucear hasta situarse detrás del guardia que patrulla desde el bote inflable hasta las rocas detrás del abeto. Acercarse a la orilla. Cuando el guardia nos da la espalda, emerger del agua y matarlo silenciosamente con el fusil lanza arpones. Acercarse arrastrándose hacia el guardia que vigila el bote y esconderse detrás de las rocas adyacentes. Cuando el otro guardia que patrulla esta en el punto mas alejado de su recorrido, matar el guardia que vigila la orilla con la pistola y esconderse nuevamente detrás de las rocas. El otro guardia se acercará cuando vea el cadáver, en ese momento matarlo con la pistola. Agarrar el bote hinchable y llevarlo al muelle donde esperan los otros dos comandos. Subirlos al bote. Llevar el bote hasta la otra orilla y desembarcar los comandos detrás del triángulo formado por los tres abetos del frente de la casa. Arrastrar los tres comandos y esconderlos detrás de la casa. Observar el recorrido de la patrulla que vigila la radio. Cuando nos dan la espalda, correr con el boina verde a la retaguardia del servidor del nido de ametralladoras y matarlo con el cuchillo.



Volver corriendo detrás de la casa. Cuando la patrulla vea el cadáver del ametrallador y se acerquen, efectuar un disparo de pistola con cualquier comando. Seleccionar los tres caracteres a la vez, seleccionar la pistola y esperar a los guardias. Matarlos uno a uno a medida que dan la vuelta a la casa. Seleccionar el Boina Verde y agarrar el barril junto a la entrada de la casa. Llevarlo hasta la repetidora de radio y depositarlo junto a ella. Alejar el Boina Verde. Seleccionar el Conductor y utilizar la ametralladora pesada para disparar al barril y volar la repetidora de radio. ¡Misión concluida!.

• Misión 2: Voladura Silenciosa - Password: 4JJXB

En Marzo de 1941, los Aliados preparan su primera incursión de importancia en Noruega. Planean capturar partidarios del gobierno títere nazi, volar barcos y reclutar voluntarios noruegos. Para esto necesitan acortar por unos días el radio de acción de las brigadas alemanas, volando sus depósitos de combustible. Esta será nuestra misión.

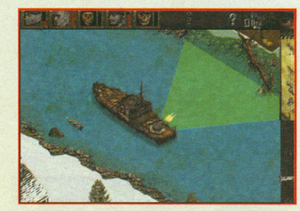


Contamos para la misma con el Boina Verde, el Marine, el Conductor y dos nuevos commandos:

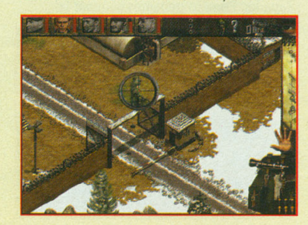
* El Zapador es especialista en trampas y demoliciones. Cuenta con bombas de relojería y bombas controladas a distancia por detonador; posee también granadas, tenazas para cortar cercas de alambre, y un cepo que armado en el lugar adecuado elimina automáticamente a cualquier enemigo que lo pise. Nótese que en muchas misiones el comando no contará con todos estos elementos, sino que tendremos que recogerlos en el sitio.

* El Francotirador es capaz de eliminar un enemigo silenciosamente y a gran distancia. Posee un rifle de precisión con mira telescópica, un botiquín de primeros auxilios y la omnipresente pistola (el rifle tiene munición limitada).

Primero seleccionar a los cinco caracteres y llevarlos a la esquina interior de la cerca de madera (detrás de la casa). Efectuar un disparo que atraera a los tres guardias que patrullan en las cercanías. A medida que se acercan a nuestro grupo matarlos uno a uno, disparándoles con los cinco caracteres a la vez (los enemigos caen al recibir tres disparos, al recibir el disparo de los cinco caracteres mueren automáticamente. Con ello les negamos la posibilidad de que nos devuelvan el fuego y hieran a un comando).



Observar la frecuencia con la que pasa la lancha patrullera (aproximadamente un minuto y medio). Seleccionar el Francotirador, llevarlo a la orilla del canal y eliminar primero al guardia que camina sobre la pared medianeral que da al canal; luego al guardia que patrulla la orilla del canal donde debemos desembarcar. Esperar a que vuelva a pasar la lancha patrullera y a que los guardias que patrullan descubran el cadáver de la orilla. Sonara la alarma. Cuando todo se calme nuevamente y haya vuelto a pasar la lancha patrullera seleccionar el punto sur de la orilla (donde termina el escenario) y utilizar el Marine para cruzar nuestro contingente en dos viajes rápidos. Apenas desembarquemos nuestros comandos, ponerlos cuerpo a tierra y esconderlos detrás de la ultima formación rocosa al sur de la base. Observar el recorrido de la patrulla de cuatro hombres que vigila el exterior de la base. Cuando llegan al punto sur de su recorrido y nos dan la espalda para ver al norte, correr a su retaguardia con el Conductor y matarlos con una ráfaga de subfusil. Volver arrastrándose a la carretera y acercarse un poco a la caseta del guarda barrera. Matar al guarda barrera desde la carretera con el subfusil, volver a



ponerse cuerpo a tierra y arrastrarse hasta la roca donde están los demás. Volver a seleccionar el Conductor y arrastrarse hasta la pared junto a la entrada de la base, del lado opuesto a la caseta del guarda barrera. Atraer a la patrulla de cinco hombres que recorre el interior de la base con una ráfaga del subfusil y matarlos con el mismo a medida que se van asomando a la puerta. Sólo quedará un guardia junto a los tanques de combustible, el cual nos podemos "cargar" desde el exterior con el Francotirador. Seleccionar a todos los caracteres excepto el Zapador. Subirlos al camión. Depositar la bomba de relojería con el Zapador junto a los tanques de combustible y correr con el mismo al camión. Esperar a que estalle la bomba. Seleccionar el Conductor y salir con



el camión de la base, atropellando la barrera a toda velocidad. Tomar la carretera al sur. ¡Misión cumplida!.

• Misión 3: Ingeniería Inversa - Password: ZDD1T

El 4 de Marzo de 1941, los Aliados planean realizar varias incursiones en el litoral noruego, con el fin de obligar a Hitler a distraer tropas del teatro de operaciones Mediterráneo, enviándolas al norte. Estas incursiones deben causar el mayor daño posible empleando un mínimo de recursos. Nuestra misión será volar la gran represa de Sysendam, en Eisfjord; con el fin de dejar toda la zona sin suministro de energía eléctrica. Para esta misión contamos con cinco caracteres: el Conductor, el Boina Verde, el Marine, el Francotirador, y el Zapador. Primero debemos eliminar la



patrulla de tres hombres que vigila las cercanías de nuestro escondite. Podemos hacerlo con el Zapador, montando el cepo sobre el camino que recorre la patrulla. Cada vez que pase, un soldado quedara eliminado (montar el cepo cuando la patrulla se encuentra en el punto más alejado de su recorrido). Una vez eliminada la patrulla, efectuar un disparo con cualquiera de nuestros caracteres. Esto atraera la atención del guardia que vigila junto al risco. Cuando se asome a nuestro escondite dispararle a quemarropa con los cinco caracteres. Seleccionar el Boina Verde y matar con el cuchillo el guardia que vigila la costa del fiordo. Reunir los cinco caracteres en el sitio donde esta el Boina Verde (junto a la costa, en el sitio donde esta el cadáver). Poner los cinco hombres cuerpo a tierra. Seleccionar el Marine, introducirse en el agua y bucear a lo largo de la costa hasta el sitio donde esta el bote inflable vigilado por un guardia que patrulla. Cuando el guardia nos da la espalda, emerger del agua y matarlo silenciosamente con el fusil lanza arpones. Robar el bote. Sumergirse en el agua nuevamente y bucear hasta donde están los rollos para tendido de cables de alumbrado. Emerger a la derecha de los rollos de cable y esconderse tras ellos. Arrastrarse hasta detrás de la casa junto a la pared medianera sur. Todos los guardias dentro del perímetro están quietos a excepción de uno que patrulla junto a la verja de entrada, en la pared norte. Cuando este se dirija hacia la costa, matar por la espalda los dos guardias que cuidan el tendedero de ropa (usar el fusil lanza arpones). Arrastrarse nuevamente hasta detrás de los rollos de cable, y luego seguir deslizándose hasta situarse detrás del guardia que cuida la entrada de la casa junto al tanque de agua. Matarlo con el fusil lanza arpones. Arrastrarse hasta detrás de los rollos de cable donde emergimos del agua y volver a sumergirse. Bucear hasta detrás del guardia junto a la costa. Esperar a que el guardia que patrulla de la vuelta hacia la verja y nos de la espalda también. Rápidamente emerger, matar por la espalda al guardia que esta quieto, correr hacia el guardia que patrulla, y matarlo también antes de que llegue hasta la verja de entrada (matar a ambos con el fusil lanza arpones). Si lo hacemos bien, el cadáver del soldado que patrullaba quedara situado junto a la pared, pero lejos de la cerca, por lo cual no será visible para los dos guardias que están en el exterior del perímetro, en especial el que patrulla desde las tiendas de campaña al oeste hasta la verja de entrada (es necesario usar para todos los casos el fusil lanza arpones, pues hay que matar a todos estos guardias silenciosamente, de lo contrario; alguno de ellos dará la alarma, instantáneamente saldrán cuatro o cinco



guardias de cada una de las casas dentro del perímetro que tiene una bandera, y será necesario matarlos a todos para mantener la costa oeste despejada cuando tengamos que usar el bote mas tarde). Volver a sumergirse con el Marine y bucear hasta el lugar donde robamos el bote. Emerger y dirigirse a la esquina del perímetro al sur de las tiendas de campaña. Esconderse detrás de estas y esperar a que el guardia que patrulla el exterior pase por la zona de las tiendas de campaña y nos de la espalda. Correr hacia el y matarlo con el fusil lanza arpones. Volver sobre nuestros pasos hasta la costa. Sumergirse y bucear bordeando la costa hasta emerger junto al árbol que esta entre los riscos y la pared medianera. Emerger y matar el guardia que nos da la espalda con el fusil lanza arpones. Utilizar el bote hinchable para ir a recoger al espía. Llevar al



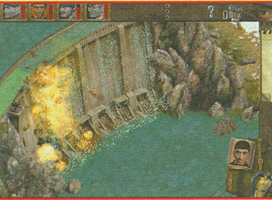
espía hasta el tendedero de ropa y robar el uniforme de general alemán. Subir al espía disfrazado de general alemán al bote y llevarlo nuevamente donde están los otros dos comandos. Desembarcar el Marine y el Espía, recoger el bote, poner el Marine cuerpo a tierra, y llevar el Espía hacia la base. Entrar y usar el interruptor para desconectar la cerca eléctrica. Salir de la base y bordear la cerca eléctrica (ahora sin energía) del lado de la costa. Observar el recorrido de los dos guardias que patrullan la cerca del lado de la costa. Matar ambos con el Espía, usando la inyección letal por la espalda (hacerlo cuando los guardias se ha-



llan en puntos de su recorrido donde no podemos ser vistos por otros guardias. Si nos ven matando un guardia, el disfraz pierde su efectividad y nos mataran instantáneamente. Un buen lugar para matar a los guardias es, al que recorre desde la entrada a la base hasta la mitad del lado costero de la cerca, detrás de la casa en cuya puerta esta la bomba de relojería; y al que patrulla desde la punta sur del lado costero de la cerca hacia el norte, cuando llega al extremo sur de su recorrido, a espaldas del guardia fijo que esta a pocos metros del lado interior de la cerca). Volver a entrar en la base, ir al extremo sur de la misma y matar por la espalda al guardia fijo del lado interior de la cerca, usando la inyección letal. Ir hacia el este y situarse junto al recorrido del guardia que patrulla desde donde esta la segunda bomba de relojería (junto a uno de los generadores de electricidad) hasta la casa junto a la que nos encontramos. Matarlo en el punto sur de su recorrido usando la inyección letal por la espalda. Dirigirse hacia el guardia fijo que esta junto a la segunda bomba de relojería y darle muerte siguiendo el procedimiento usado para los otros guardias (si matamos a todos estos guardias de la manera correcta, ningún otro guardia nos vera hacerlo ni descubrirá los cadáveres, lo cual es esencial para que no se de la alarma. En el caso de



que lo hagamos mal y la alarma suene, de cada casa que tiene una bandera saldrá media docena de guardias que empezaran a hacer rondas en torno a la base, los cuales también deberemos matar para poder seguir con la misión). Seleccionar el Marine y botar el bote inflable. Subir a el también al Zapador y al Boina Verde. Navegar a lo largo de la costa hasta el sitio donde robamos el bote, y desde allí cruzar el fiordo y desembarcar el Boina Verde y el Zapador en el extremo sur del alambrado (donde matamos el guardia) y ponerlos cuerpo a tierra. Alejar al Marine a la costa de enfrente y dejarlo donde robamos el bote. Seleccionar al Zapador y hacer un agujero en la cerca con las pinzas para alambre. Introducir al Zapador por el agujero y arrastrarse hacia el este a lo largo del extremo sur del escenario hasta la casa junto a la cual matamos al guardia que hacia la ronda con el Espía. Dirigirse al norte hacia el generador de electricidad junto al cual esta la segunda bomba de relojería. Robar la misma. Volver arrastrán-

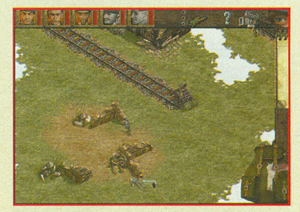


donos sobre nuestros pasos hasta el agujero en la cerca. Seleccionar a la vez el Zapador y el Boina Verde, y arrastrarnos por el pasillo interior entre los tres generadores de electricidad y la cerca. Doblar por el pasillo entre el primer generador y la casa junto a cuya puerta esta la primera bomba de relojería y quedarnos escondidos a la vuelta de la esquina. Seleccionar el Espía. Dirigirlo hacia el guardia que esta entre la casa que tiene la bandera y la caseta del interruptor de la cerca electrificada y situarlo dos pasos al norte del mismo. Exigir saludo al guardia y mantenerlo mirando al espía (dando la espalda a la casa en cuya puerta están los dos guardias y la primera bomba de relojería). Seleccionar el Boina Verde, dar la vuelta a la esquina arrastrándose y liquidar al guardia junto a la bomba con el cuchillo. Volver al escondite junto al Zapador. Seleccionar al Zapador, arrastrarse junto al cadáver y robar la primera bomba de relojería. Volver al escondite junto al Boina Verde. Seleccionar ambos a la vez, dirigirse hacia la cerca, volver arrastrándonos sobre nuestros pasos hasta el agujero en la cerca y salir de la base con ambos. Dejar el boina Verde junto al agujero en la cerca. Volver a cruzar el fiordo con el Marine y embarcar el Boina verde en el bote. Dejar a ambos esperando embarcados junto al agujero en la cerca. Seleccionar el Zapador y arrastrarse a lo largo de la costa, entre la misma y la cerca, hacia el búnker que esta junto a la represa. Observar el movimiento del guardia que patrulla desde la puerta de entrada a la base hasta cerca del búnker. Cuando se dirige hacia la puerta de la base y nos da la espalda, depositar una bomba de relojería junto al búnker y alejarnos arrastrándonos hacia el bote (disponemos de diez segundos para alejar al Zapador del búnker antes de la explosión). Al explotar el búnker sonara la alarma y saldrán los guardias de las casas con banderas, pero tenemos tiempo suficiente para llegar hasta el bote antes de que organicen las rondas. Una vez que tengamos a los tres comandos en el bote, cruzar el fiordo hasta donde robamos el bote.

Seleccionar el Espía y sacarlo de la base, cruzar la represa y dejarlo bien alejado de la misma, en el sitio donde nos recogerá el camión (cerca de los riscos). Seleccionar el Marine y navegar a lo largo de la costa contraria a la base hacia la represa. Una vez al pie de la misma, dirigirse al centro. Seleccionar el Zapador y depositar la ultima bomba de relojería. Seleccionar el Marine y, antes de que explote la bomba; alejar el bote a lo largo de la costa hasta donde esta el cadáver del guardia que matamos con el Boina Verde. Desembarcar los tres caracteres, recoger el bote con el Marine, juntar los cuatro caracteres y subirlos al camión, que esta a medio camino entre los riscos y la represa. ¡Misión cumplida!.

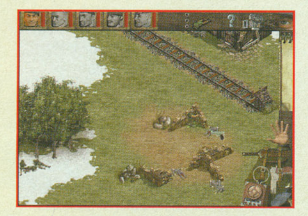
• Misión 4: Cuestión de Orgullo - Password: RFF1J

A mediados de Marzo de 1941, los bombardeos masivos de la Luftwaffe sobre Inglaterra plantean la necesidad de lograr algún éxito de importancia en Noruega para fortalecer la moral y la confianza del pueblo ingles. Con este fin, deberemos volar una mansión en Stokkan, la cual es utilizada por los comandantes de la cercana guarni-



ción alemana de Trondheim. Para esta misión contamos con cinco caracteres: el

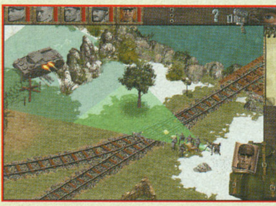
Conductor, el Boina Verde, el Marine, el Zapador, y el Francotirador, no disponiendo para la misma del Espía. Por añadidura nuestros caracteres no cuentan con todo el



equipo necesario para la misión, sino que el mismo ha sido lanzado en paracaídas en una zona dominada por el enemigo. Comenzamos detrás de un macizo de abetos, al sur de una playa de maniobras del ferrocarril destruida por las bombas. Seleccionar a todos los caracteres a excepción del Boina Verde. Ponerlos cuerpo a tierra. Seleccionar el Boina Verde y arrastrarse hasta detrás de las paredes derrumbadas adyacentes al escondite donde empezamos. Efectuar un disparo de pistola y esperar a que se acerquen los tres guardias que serán atraídos por el disparo. En la posición en la que estamos parapetados nos será fácil ultimar a cada uno de ellos a medida que van dando la vuelta a la pared, disparándoles con la pistola tres veces a cada uno. Una vez eliminados los tres guardias, arrastrarse hacia el norte unos metros hasta la siguiente pared derrumbada. Efectuar un nuevo disparo y esperar al guardia que vendrá a investigar. Eliminarlo de la misma manera que a los anteriores. Volver a arrastrarnos hacia el norte, cruzar la vía y esconderse detrás del costado mas angosto de la casa derrumbada (cerca del parachoques que señala el final de la vía férrea). Efectuar otro disparo. Se acercaran dos guardias más, uno de cada lado de la casa derrumbada. Eliminarlos por el mismo procedimiento que a los anteriores. Poco después se acercara una patrulla de tres hombres, atraídos también por los disparos. Se les puede matar como a los anteriores,



uno a uno a medida que dan la vuelta a la esquina de la casa. Una vez eliminada la patrulla, arrastrarse a lo largo de la vía férrea hacia las rocas al noreste de la casa derrumbada. Una vez allí, arrastrarse hacia el noroeste, cruzar la segunda vía férrea y ocultarse tras las rocas junto a donde termina la vía. Efectuar otro disparo, el cual atraerá el guardia detrás de las rocas. Matarlo por el procedimiento acostumbrado. Arrastrarse hacia el guardia que esta al norte del tanque Panzer II mirando hacia el agua y matarlo con el cuchillo. Arrastrarse hasta detrás del Panzer II y efectuar otro disparo. Esperar al guardia que vendrá a investigar y matarlo con la pistola cuando de la vuelta al tanque. Esperar a que el guardia fijo que custodia el tanque nos vuelva a dar la espalda, arrastrarse por delante del tanque (del lado del fiordo) y matarlo con el cuchillo. Retroceder arrastrándose hacia las rocas junto al final de la vía férrea. Seleccionar el Conductor y rodear arrastrándose toda la zona por el norte, hasta llegar al Panzer II y meterse dentro de el. Ahora podemos pasar un buen rato abatiendo al resto de los guardias de la zona con el tanque. Dirigir el mismo hacia las alambradas, matando de pasada al otro



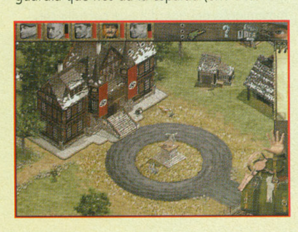
guardia que vigila la costa del fiordo, luego al que esta apostado bajo los arboles junto a la alambrada, y luego a los que están al otro lado de la vía férrea, incluyendo al servidor del nido de ametralladoras. Una vez muertos todos los guardias de la zona, podemos bajar al Conductor del Panzer II y reunir al resto de los comandos junto a el. Llevar los cinco comandos tras la pared derrumbada detrás del nido de ametralladoras. Seleccionar el Conductor y hacerlo operar la ametralladora pesada. Seleccionar el Boina Verde. Cruzar el puente del ferrocarril arrastrándose. Una vez del otro lado, esperar a que la patrulla de tres hombres pase cerca de los arboles al norte de la vía férrea, y atraerlos con disparos. Huir arrastrándose por la vía. Los tres soldados nos seguirán, cruzando el puente ellos también. Si lo hacemos en el momento en que viene el tren, arrastrarse por el costado de la vía del



cual hay una escalera para bajar hasta el fiordo donde hay un tanque volcado, y cuando pase el tren, efectuar otro disparo para indicar a los guardias hacia donde estamos huyendo (siempre el objetivo es atraerlos hacia donde se encuentra el conductor con la ametralladora pesada) Dirigir el Boina Verde hacia el escondite de los demás comandos. Cuando los tres guardias se acerquen a tiro de la ametralladora, matarlos con el Conductor. Seleccionar los cinco caracteres, cruzar el río y esconderlos detrás de los árboles que están junto a la vía, a la salida del puente. Atraer con disparos a la segunda patrulla de tres hombres que ronda detrás de los arboles, así como al guardia que patrulla en solitario. Matar a los cuatro con disparos simultáneos de los cinco comandos a medida que se van asomando a nuestra posición. Arrastrarse con los cinco caracteres bordeando el acantilado hasta llegar a la primera pared medianera, y seguir el recorrido de esta hasta situarse con los cinco comandos detrás de la caseta con la bandera, del lado opuesto a la barrera de entrada. Efectuar disparos para atraer la atención de los guardia del interior del perímetro de la mansión. Vendrán varios grupos de guardias, todos salidos de la casa de la bandera. Posicionar los cinco comandos con la pistola, y dispararles a medida que van llegando. Si seleccionamos el ángulo de tiro adecuado, los mataremos uno a uno sin que nuestros hombres sufran daño. Una vez que hayamos liquidado todas las patrullas, poner nuestros hombres cuerpo a tierra y bordear la caseta de la bandera hacia la barrera. Matar al guardabarrera. En caso de que los guardias detrás de la segunda pared medianera no escuchen el disparo, seguir disparando hasta que lo hagan. Darán la alarma y saldrán de la casa de la bandera el resto de los guardias de protección de la mansión, unos quince en tres grupos de cinco. Esperar parapetados detrás de la pared y dispararles simultáneamente con los cinco comandos cuando salen del perímetro interior, repitiendo el proceso efectuado con los grupos de guardias anteriores. Ahora la mansión solo dispone de unos pocos guardias fijos en su perímetro



interior. Esperar junto a la puerta con los cinco comandos de pie, pero no efectuar disparos. Pronto seremos avistados por la patrulla de tres hombres que efectúa la ronda detrás de los árboles al norte, desde la pared medianera hasta la zona del paracaídas. Cuando nos den la orden de alto, poner los cinco caracteres cuerpo a tierra y escondernos detrás de la caseta de la bandera. Matar a los tres guardias por el proceso antes descrito. Seguir el recorrido de la carretera hacia las vías arrastrándonos con los cinco comandos hasta llegar a los arboles delante de los cuales se halla escondido un nido de ametralladoras con su servidor mirando hacia las vías. Esconder los cinco comandos detrás de los arboles. Seleccionar el Boina Verde y arrastrarse hasta situarse detrás del servidor del nido de ametralladoras. Esperar a que pase el tren delante nuestro y acuchillarlo en ese momento. Volver a posición cuerpo la tierra antes que termine de pasar el tren. Volver con el Boina Verde junto a los demás. Esperar a que la ultima patrulla de tres hombres que queda en el escenario descubra el cadáver y cruce las vías para investigar. Cuando la patrulla este junto al cadáver, seleccionar los cinco comandos, atraerlos con disparos, y matarlos por el procedimiento acostumbrado. Seleccionar el Francotirador y liquidar con el rifle de precisión al guardia que esta cruzando las vías, frente a las rocas. Cuando el otro guardia que patrulla cerca vea el cadáver y se acerque, atraerlo con disparos y matarlo con los cinco comandos. Seleccionar el Boina Verde, arrastrarse hacia el sur, cruzar las vías y situarse detrás de las rocas vigiladas por el guardia que nos da la espalda (entre las rocas y la pared derruida). Matarlo con el cuchillo. Arrastrarse hacia el sur hasta situarse detrás de la siguiente pared derruida. Efectuar un disparo y eliminar con la pistola a los dos guardias que vendrán hacia nosotros. Arrastrarse hacia el noreste, por detrás de los arboles, hasta posicionarse entre las dos paredes derruidas, detrás del guardia que vigila la carretera. Matarlo con el cuchillo. Cruzar la carretera arrastrándose y esconderse detrás de las rocas. Efectuar un disparo. Matar al guarda barrera cuando se acerque. Arrastrarse hacia los árboles tras las rocas. Efectuar otro disparo. Matar al guardia que patrulla tras los árboles cuando se acerque. Ahora ya hemos eliminado a todos los guardias del exterior de la mansión. Reunir los cinco comandos junto al paracaídas y juntar los ítems de las cajas. Llegar nuevamente hacia la entrada de la mansión. Seleccionar el Francotirador. Introducirse en el perímetro interior arrastrándose. Como hemos ahorrado todas las





balas del rifle de precisión menos una, podemos matar todos los guardias que quedan con el mismo, en el siguiente orden: primero, el mas cercano; que esta parado junto a la estatua; segundo, el guardia que esta sobre el camino, que se alarmara al ver el cadáver junto a la estatua; tercero, el que esta dando la vuelta a la esquina de la mansión; cuarto, el servidor del nido de ametralladoras; quinto, el que esta en el muelle, junto a la lancha guardacostas. En todos los casos aproximarse con precaución, tratando de emplear bien el gran alcance del rifle de precisión, que es superior al de los rifles de los guardias y al de la ametralladora pesada. Llevar al resto de los comandos dentro del perímetro de la mansión. Subir a todos los comandos a la lancha menos el Zapador. Colocar la bomba de relojería junto a la puerta de la mansión y escapar con el mismo hacia la lancha (recordar que la bomba estalla en diez segundos). ¡Misión cumplida!.

• *Misión 5: Justicia Ciega - Password: K4TCG*



En Mayo de 1941, los ingleses son expulsados de Creta, y al mismo tiempo la Luftwaffe bombardea sistemáticamente todos los puertos de las Islas Británicas. En este momento es imperioso hacerle temer a Hitler una invasión de Noruega. Nuestra misión será volar una estación de radar junto al aeródromo de Herdla, lo cual debilitará las defensas costeras y dará motivos de preocupación a los alemanes. Para esta misión contamos únicamente con el Boina Verde y el Espía. Seleccionar el Espía y ponerlo cuerpo a tierra lo más cerca posible de la pared de la casa. Seleccionar el Boina Verde. Efectuar un disparo y matar a los tres guardias que se acercaran a investigar. Arrastrarse hasta detrás de la casa que esta al sur de las rocas (de las dos que tienen una pila de toneles junto a ellas, la de la izquierda). Efectuar otro disparo. Matar a los dos guardias cuando se asomen a nuestra posición. Arrastrarse hacia la siguiente casa al sur y situarse junto al costado izquierdo del mismo, entre este y el abeto. Efectuar un disparo. Matar los dos guardias que acudirán. Seleccionar al Espía y llevarlo arrastrándose hasta donde esta el Boina Verde. Seleccionar ambos y arrastrarse hasta la parte trasera de la casa donde comienza el recorrido del teleférico (situar los comandos a la izquierda de la pila de cajas de madera, pegados a ella). Efectuar disparos para atraer la atención de la patrulla de tres



hombres que recorre los alrededores del búnker de la bandera y las tiendas de campaña, y matarlos disparándoles uno a uno con los dos comandos a la vez. Cuando hayamos matado a los tres soldados de la patrulla, saldrán tres nuevos del búnker. Repetir el proceso de atracción y elimi-

nación de la patrulla, cada vez que lo hagamos, saldrán tres nuevos soldados del búnker; hasta acabar con todos los soldados que había dentro del mismo. Nos daremos



cuenta que hemos acabado con todos cuando en vez de salir tres soldados del búnker, salgan únicamente dos, los cuales son los últimos. Arrastrarse rodeando por delante la pila de cajas y matar por la espalda al guardia fijo que esta delante de la casa que tiene un poste de alumbrado con cuatro focos (la que esta entre la del teleférico y el búnker); usando la pistola. Arrastrarse con ambos comandos hacia el búnker, efectuando el recorrido de las patrullas que eliminamos, pero en sentido inverso. situarse detrás de la pila de leña junto al búnker, efectuar un disparo; y matar al guardia que vigila el tendedero de ropa cuando acuda a nuestra posición. Llevar los dos comandos hacia el tendedero de ropa y robar el uniforme de general con el Espía. Llevar el Espía disfrazado de general hasta donde están los dos guardias que vigilan el teleférico y situarse entre el guardia de la derecha y los arboles. Exigir saludo al guardia. Seleccionar el Boina Verde e invertir el camino hasta la parte trasera de la caseta del teleférico, junto a la pila de cadáveres. Arrastrarse hacia los dos guardias, y matar por la espalda al primero, utilizando el cuchillo. Matar luego al que rinde saludo al Espía, también con el cuchillo. Arrastrar el Boina Verde hasta la pila de



cadáveres detrás de la caseta. Seleccionar el Espía y subirlo al teleférico. Subir la ladera en el mismo y desembarcar el Espía y matar al guardia de la terminal del teleférico por la espalda; utilizando la inyección letal.

Cuando las patrullas de la cima de la montaña vean el cadáver, darán la alarma. Cuando todo se haya calmado nuevamente y las patrullas se alejen, dirigirse con el Espía hacia el extremo sudeste de la cima de la montaña y matar al guardia fijo que esta parado allí, usando la inyección letal y cuando las patrullas nos dan la espalda. Esperar a que las patrullas vean el nuevo cadáver y se dirijan hacia allí. En ese momento, correr hacia el norte (las patrullas se dirigen al sur, una vez que nos crucemos con ellas; nos estarán dando la espalda); hacia el guardia que patrulla solitario detrás de la antena de radar y matarlo con la inyección letal. Volver hacia el cuartel que tiene la bandera y esperar a que las patrullas vuelvan a comenzar sus recorridos. Cuando ambas se dirijan hacia el norte para pasar por detrás de la antena de radar, nos estarán dando la espalda. Matar entonces al guardia junto al cuartel que tiene la bandera, usando nuevamente la inyección letal (hay que usarla en el momento exacto, cuando nadie más nos esta mirando, y, una vez utilizada; deseleccionar el ítem rápidamente con el cursor derecho del Mouse, al igual que la pistola; de lo contrario; si algún guardia nos ve matando a otro, o con la inyección letal o la pistola en la mano, el disfraz de general alemán deja de ser efectivo, y nos dispararán automáticamente. Si somos descubiertos pero conseguimos huir detrás de un edificio, o algo que nos oculte de la vista de los enemigos, podemos ponernos nuevamente el uniforme. Correr y situarse detrás del cuartel que tiene la bandera, fuera de la vista de las patrullas. Cuando ambas pasen cerca del cuartel, efectuar un disparo. Deseleccionar la pistola y correr en dirección contraria a los guardias, los cuales se dirigirán hacia el lugar en el cual efectuamos el disparo, y esperar a que los guardias comiencen a volver hacia los lugares desde donde inician sus rondas de patrullaje. Cuando ambos grupos estén pasando junto al barril explosivo que esta cerca de la esquina del cuartel, seleccionar la pistola y dispararle, haciéndolo estallar. Nuestro disfraz dejara de será efectivo, pero no importa: habremos matado de un solo disparo a todos los soldados que quedaban en la cima de la montaña. Embarcar en el teleférico con el Espía y bajar la montaña. Seleccionar el Boina Verde, llevarlo hasta el teleférico y embarcarlo junto con el Espía. Volver a subir a la cima de la montaña. Desembarcar ambos comandos. Seleccionar el Boina Verde, agarrar uno de los dos barriles que quedan, llevarlo hasta la base del la antena de radar y depositarlo junto a ella. Alejarse,



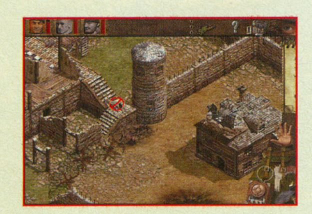
seleccionar la pistola y dispararle al barril, volando la antena de radar.

• Misión 6: La Amenaza de Leopoldo - Password: MIR4M

El 10 de Mayo de 1941, los alemanes ultiman los detalles de la Operación Barbarroja: la invasión de Rusia. Los mismos han llevado el gran cañón de asedio denominado Leopoldo a la localidad noruega de Masi, donde planean utilizarlo para disparar contra las posiciones de la resistencia noruega; como entrenamiento antes de utilizarlo en Rusia. Nuestro objetivo es destruir este cañón a toda costa. Para esta misión contamos con el Boina Verde, el Francotirador, y el Zapador. Lo primero que haremos será atraer con disparos la atención del guardia que patrulla cerca de nuestra posición y matarlo cuando se acerque. Seleccionar el



Boina Verde. Arrastrarse hacia la casa en ruinas y posicionarse debajo de la escalerilla de mano. Desde esa posición se puede matar con disparos de pistola al guardia que esta en el descanso de la escalera, junto a la torre. Una vez muerto el mismo, volver a posición cuerpo a tierra y esperar a que la situación vuelva a calmarse. Observar el movimiento del guardia que patrulla cercano al que esta de espaldas junto a la escalerilla. Cuando nos de la espalda, trepar por la escalerilla y matar con el cuchillo al guardia que esta junto a ella. Rápidamente agacharse y deslizarse detrás del pedazo de pared que esta junto a la bajada de la escalera, para evitar que nos vea el guardia que patrulla a dos metros de nuestra posición. Bajar reptando la escalera y posicionarse detrás de la entrada de calle de la



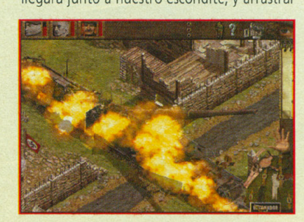
casa, cubriendo con la pistola la misma. Efectuar disparos para atraer la atención de los guardias fijos de ese ala de la casa. Matarlos con la pistola uno a uno cuando bajan la escalera (normalmente deberían quedar dos cadáveres sobre el descanso de la escalera). Esperar a que la patrulla de cinco hombres que rondan alrededor de la casa de la bandera y las tiendas de campaña estén en el punto de su recorrido mas cercano a nuestra posición y efectuar disparos para atraerlos. Los mismos darán la vuelta al paredón y vendrán por la calle hacia nosotros. Matarlos uno a uno cuando trasponen el umbral de la puerta. También matar a los dos guardias fijos que vendrán desde la calle por el mismo procedimiento. Repetir nuestro accionar con la nueva patrulla de cinco hombres que saldrá de la casa con la bandera, en el interior del perímetro del paredón: atraerlos con disparos y matarlos uno a uno. Efectuar nuevos disparos para comprobar que no salen nuevas patrullas de la casa de la bandera. En caso contrario, repetir el proceso. Salir de la casa arrastrándose, cruzar la calle y esconderse tras la pila de cajas que esta junto a las rocas. Efectuar disparos para atraer a los dos guardias que están detrás de las rocas y matarlos uno a uno. Seleccionar el Zapador y el Francotirador, y llevarlos arrastrándose hasta la escalerilla de la casa en ruinas, trepar por ella; bajar la escalera, salir de la casa, cruzar la calle (siempre cuerpo a tierra); y llevarlos hasta la posición del Boina Verde. Observar el recorrido de la tanqueta Sdkfz 231. Seleccionar el Zapador y depositar una bomba controlada a distancia en el punto mas al oeste de su recorrido, entre los arboles y los dos cráteres junto a la casa derrumbada. Alejar



el Zapador, esperar a que la tanqueta pase sobre la bomba, y accionar el detonador, volando la tanqueta. Seleccionar los tres comandos y arrastrarse a lo largo del paredón hacia la entrada de la base. Al dar vuelta a la esquina, cerca del agujero en el paredón, dejar de arrastrarse, seleccionar el Francotirador y liquidar con el rifle de precisión al guardia que esta sobre el tejado del cuartel de la entrada a la base (el edificio de la bandera). Arrastrarse detrás de la pila de cajas que están junto al tramo faltante del paredón. Matar con el rifle de precisión al guardia fijo que esta junto al cañón, delante de la pila de proyectiles para el mismo. Volver con el Francotirador junto a los demás. Seleccionar el Boina Verde. Arrastrarse detrás de la pila de cajas. Esperar a que el guardia que patrulla al norte de nuestro escondite nos de la espalda y cruzar arrastrándose rápidamente la

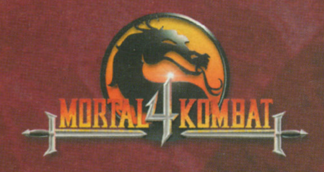


zona hasta esconderse detrás de la tienda de campaña que esta debajo del guardia fijo. Volver a esperar el momento propicio, y, rápidamente; apuñalar por la espalda al guardia fijo y volver a escondernos tras la tienda de campaña. Esperar nuevamente el momento adecuado y arrastrarse detrás de la siguiente tienda de campaña en dirección al cañón. Seleccionar el Francotirador. Arrastrarse detrás de la pila de cajas. Esperar a que el guardia que patrulla nos de la espalda y matarlo silenciosamente con el rifle de precisión. Agacharse nuevamente y arrastrarse hasta la posición del Boina Verde, detrás de la tienda de campaña. Seleccionar el Zapador y arrastrarse hasta la posición de los otros dos comandos. Seleccionar el Boina Verde. Rodear la tienda de campaña por el este, junto a la vía férrea y al cañón, hasta situarse detrás del guardia fijo que esta al norte de las tiendas de campaña, junto al trozo de paredón derruido. Matarlo por la espalda con el cuchillo y volver a agacharse. Arrastrarse hasta el rincón interior del trozo de paredón derruido y esconderse allí. Arrastrar los otros dos comandos hasta la posición del boina Verde. Seleccionar los tres caracteres y arrastrarse por el hueco entre el trozo de paredón derruído y la casa de la bandera, hasta situarse al norte de la casa, junto al rincón interior del paredón. Seleccionar la pistola, efectuar disparos y liquidar a los dos guardias fijos que se acercaran, así como a los dos pelotones que acudirán desde la casa con bandera que esta cruzando las vías; siempre por el procedimiento de dispararles con los tres caracteres a la vez cuando se asoman uno a uno a nuestro escondite. Volver a agacharse con los tres caracteres, y arrastrarse hacia la vía, una vez junto a esta; seguir su recorrido hacia el noroeste hasta donde termina en un parachoques. Cruzarla, dar la vuelta al trozo de paredón, seleccionar el Boina Verde, y matar al guardia por la espalda con el cuchillo. Volver a posición cuerpo a tierra. Seleccionar el Francotirador y matar con el rifle de precisión al guardia que patrulla cerca de la alambrada de espinos. Seleccionar el Boina Verde. Arrastrarse hacia la alambrada de espinos y matar por la espalda al guardia fijo que esta entre esta y el árbol, sobre la nieve. Usar para esto el cuchillo. Seleccionar el Francotirador, acercarse un poco y matar al servidor del nido de ametralladoras, usando la ultima bala del rifle de precisión. Seleccionar al Boina Verde y al Francotirador a la vez. Dar la vuelta a la casa de la bandera, arrastrarse sobre las vías, tomando la bifurcación de la misma hasta llegar al nido de ametralladoras, junto al cadáver del servidor. Dejar a ambos comandos allí y seleccionar el Zapador. Dar la vuelta a la casa de la bandera, arrastrarse sobre la vía hasta llegar al cañón y depositar la segunda bomba a distancia junto al mismo, en su zona trasera (junto a la pila de proyectiles, bajo la escalerilla de subida). Llevar al Zapador arrastrándose hasta la posición de los otros dos comandos. Accionar el detonador, volando el cañón. Esperar el camión de huida, que llegara junto a nuestro escondite, y arrastrar



los tres comandos junto a el, subiéndolos; con lo cual escaparemos bajo los disparos del guardia que esta en la ventana de la casa derruida, junto a los restos del cañón. ¡Misión cumplida!.

¡Continuará en el próximo número!



COMBOS, CODIGOS, P
UNIFORMES Y TODOS

REFERENCIAS: PA = Puñetazo alto PB = Puñetazo bajo PaA = Patada alta PaB = Patada baja Ad = Adelante Ar = Arriba At = Atras Ab = Abajo C = Correr B = Bloqueo

Scorpion

Combos Aereos
6 Golpes, 45%: Saltando PA, PaA, Teleport, Spear, PA, PaB
10 Golpes, 47%: PA, Fire Breath, Teleport, Spear, PA, PA, PaA, Ab+PA, PA, Saltando PaA, Air Throw
11 Golpes, 47%: PA, Saltando PaA, Teleport, Spear, PA, PA, PaA, Ab+PA, Saltando PaA, Air Throw

Combos de Piso
9 Golpes, 33%: PA, PaA, Ab+PA, Spear, PA, PaA, Ab+PA, PA, Fire Breath
6 Golpes, 34%: Saltando PA, PA, PA, PaA, Ab+PA, Saltando PA, Air Throw
10 Golpes, 46%: PA, PaA, Ab+PaA, Spear, PA, PA, PaA, Ab+PA, Saltando PaA, Air Throw

Combos de Esquina
10 Golpes, 43%: Saltando PaA, Saltando PaA, PA, Spear, PA, PA, PaA, Ab+PA, PA, Fire Breath
3 Golpes, 29%: Saltando PaA, Saltando PaA, Saltando PA, Air Throw
4 Golpes, 16%: Saltando PaA, Saltando PaA, Saltando PA, Saltando PB

Combos con Armas
8 Golpes, 43%: Saltando PaA, Teleport, Spear, PA, PA, PaA, PaA, Ad, Ad, PaA
3 Golpes, 20%: PA, PA, Ad, Ad, PaA
5 Golpes, 34%: PA, PaA, Ab+PaA, Spear, Rock Throw (Tenés que estar cerca de la piedra)

Johnny Cage

Combos Aereos
3 Golpes, 36%: Saltando PA, PaA, Shadow Kick
3 Golpes, 19%: PA, Saltando PaA, Shadow Kick
3 Golpes, 14%: PA, PA, Shadow Kick

Combos de Piso
6 Golpes, 23%: PA, PA, PaA, Ab+PA, PA, Shadow Uppercut
6 Golpes, 30%: PA, PA, PaA, Ab+PA, Ab+PaA, Shadow Kick
4 Golpes, 17%: PA, PaA, PA, Shadow Uppercut

Combos de Esquina
4 Golpes, 27%: Saltando PaA, Saltando PaA, PA, Shadow Kick
4 Golpes, 32%: Saltando PaA, Saltando PA, PaA, Shadow Kick
5 Golpes, 39%: Saltando PaA, Saltando PaA, Saltando PA, PaA (en el aire), Nut Punch

Combos con Armas
6 Golpes, 31%: Saltando PA, PA, PA, PaA, PaA, Ad, Ab, Ad, PaA
3 Golpes, 30%: At+PA, PB, Shadow Kick
2 Golpes, 43%: Piedra, Nut Punch (en la esquina)

Kai

Combos Aereos
3 Golpes, 19%: PA, Saltando PaA, Super Roundhouse Kick
3 Golpes, 16%: PA, PA, Square Wave Punch

Combos de Piso
7 Golpes, 31%: Saltando PA, PA, PA, PaA, Ab+PA, PA, Super Roundhpuse Kick
6 Golpes, 24%: PA, PA, PaA, Ab+PA, Ab+PaA, Square Wave Punch
3 Golpes, 24%: Saltando PaA, Saltando PaA, Square Wave Punch
3 Golpes, 18%: Saltando PA, PA, Hand Stand

Combos de Esquina
4 Golpes, 27%: Saltando PaA, Saltando PaA, PA, Super Roundhouse Kick
4 Golpes, 29%: Saltando PaA, Saltando PaA, Saltando PA, Saltando PB

Combos con Armas
5 Golpes, 30%: Saltando PA, PA, PA, PaA, Ab, At+PaA
3 Golpes, 27%: Saltando PaA, Saltando PaA, PA

Jarek

Combos Aereos
3 Golpes, 36%: Saltando PA PaA, Cannonball
3 Golpes, 16%: PA, PA, Cannonball

Combos de Piso
7 Golpes, 37%: PA, PA, PaA, Ab+PA, PA, Saltando PaA, Ground Stomp
6 Golpes, 24%: PA, PA, PaA, Ab+PA, PA, Up Cannonball
5 Golpes, 22%: PA, PaA, Ab+PA, PA, Throwing Star
7 Golpes, 31%: Saltando PA, PA, PA, PaA, Ab+PA, PA, Cannonball

Combos de Esquina
4 Golpes, 30%: Saltando PaA, Saltando PaA, Saltando PA, Cannonball
3 Golpes, 30%: Saltando PaA, Saltando PaA, PA, Ground Stomp
4 Golpes, 29%: Saltando PaA, Saltando PaA, Saltando PA, PaA (en el aire)

Combos con Armas
5 Golpes, 29%: Saltando PA, PA, PA, PaA, Ad, Ad, PA
4 Golpes, 36%: Saltando PaA, PA (con el arma), PB (con el arma), Ground Stomp
3 Golpes, 31%: PA, PA, PB (todos con el arma)

Jax

Combos Aereos
3 Golpes, 30%: PA, Saltando PA, Back Breaker
3 Golpes, 21%: PA, Saltando PaA, Dash Punch
3 Golpes, 38%: Saltando PA, PaA, Dash Punch

Combos de Piso
4 Golpes, 30%: PA, PaA, Ab+PaA, Dash Punch
7 Golpes, 37%: Saltando PA, PA, PA, PaA, Ab+PA, PA, Saltando PA, Back Breaker
4 Golpes, 19%: PA, PaA, Ab+PA, Uppercut

Combos de Esquina
4 Golpes, 36%: Saltando PaA, Saltando PaA, Saltando PA, Saltando PB, Back Breaker
4 Golpes, 29%: Saltando PaA, Saltando PaA, PA, Dash Punch
5 Golpes, 37%: Saltando PaA, Saltando PaA, Saltando PA, PaA (en el aire), Back Breaker

Combos con Armas
6 Golpes, 33%: Saltando PA, PA, PA, PaA, PaA, Ad, Ad, PA
3 Golpes, 27%: Saltando PaA, Saltando PaA, PB
5 Golpes, 34%: Saltando PaA, PaA, Ab+PaA, At+PB

Fujin

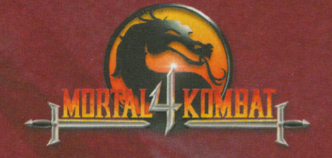
Combos Aereos
5 Golpes, 29%: PB, Lift, Slam, PaA, Flyng Knee
6 Golpes, 40%: Saltando PaA, Saltando PaA, Lift, Slam, PaA, Knee
6 Golpes, 42%: PB, Spin, Saltando PaA, Lift, Slam, PaA, Knee

Combos de Piso
7 Golpes, 32%: Saltando PB, PB, PB, PaA, Ab+PB, PB, Knee
5 Golpes, 32%: PB, PB, PaA, PaA, Knee
6 Golpes, 39%: Saltando PB, PB, PB, PaA, PaA, Flying Knee
8 Golpes, 36%: Saltando PB, PB, PB, PaA, Ab+PB, PB, Saltando PB, PB (en el aire)

Combos de Esquina
6 Golpes, 40%: Saltando PaA, Saltando PaA, Lift, Slam, PaA, Knee
5 Golpes, 36%: Saltando PaA, Saltando PaA, Saltando PB, PaA, PaA

Combos con Armas
8 Golpes, 32%: Saltando PB, PB, PB, PaA, PaA, At, At+PB
3 Golpes, 21%: Saltando PaA, PaA, PB
5 Golpes, 51%: Rock, Lift, Slam, PB, Flying Knee

...ERSONAJES OCULTOS, ...OS SECRETOS DE MK4



Quan Chi

Combos Aereos
3 Golpes, 14%: PA, PA, Skull Throw
3 Golpes, 20%: PA, Saltando PaA, Slide

Combos de Piso
7 Golpes, 38%: PA, PA, PaA, Ab+PA, PA, Saltando PaA, Air Throw
6 Golpes, 23%: PA, PA, PaA, Ab+PA, Ab+PaA, Skull Throw
4 Golpes, 18%: PA, PaA, Ab+PA, Slide

Combos de Esquina
5 Golpes, 41%: Saltando PaA, Saltando PaA, Saltando PA, PaA (en el aire), Air Throw
5 Golpes, 38%: Saltando PaA, Saltando PaA, Saltando PA, PaA (en el aire), Slide
6 Golpes, 42%: Saltando PaA, Saltando PaA, Saltando PA, PaA (en el aire), PB, Teleport Dance

Combos con Armas
5 Golpes, 29%: Saltando PA, PA, PA, PaA, Ab, At+PaA
3 Golpes, 25%: Uppercut, Uppercut, Skull Throw
3 Golpes, 27%: Uppercut, Uppercut, Cross Swing (todo el combo con arma)

Rayden

Combos Aereos
3 Golpes, 20%: PA, Saltando PaA, Fly
3 Golpes, 37%: Saltando PA, PaA, Fly
4 Golpes, 27%: PA, Saltando PA, PaA (en el aire), Fly

Combos de Piso
8 Golpes, 37%: Saltando PA, PA, PA, PaA, Ab+PA, PA, Saltando PA, Fly
4 Golpes, 18%: PA, PaA, Ab+PA, Fireball
7 Golpes, 29%: Saltando PA, PA, PA, PaA, Ab+PA, Ab+PaA, Fly
9 Golpes, 45%: Saltando PA, PA, PA, PaA, Ab+PA, PA, Saltando PA, PB (en el aire), Fly

Combos de Esquina
5 Golpes, 38%: Saltando PaA, Saltando PaA, Saltando PA, PaA, Fly
4 Golpes, 27%: Saltando PaA, Saltando PaA, PA, Fireball

Combos con Armas
6 Golpes, 30%: Saltando PA, PA, PA, PaA, Ad, At, PA, Fly
4 Golpes, 34%: Hammer Uppercut, Hammer Uppercut, Saltando PA, Fly
3 Golpes, 27%: Hammer Uppercut, Hammer Uppercut, Cross Swing

Liu Kang

Combos Aereos
3 Golpes, 22%: PA, Bike Kick, Flying Kick
3 Golpes, 17%: PA, Saltando PA, Air Fireball
3 Golpes, 22%: PA, PA, Bike Kick

Combos de Piso
9 Golpes, 43%: Saltando PA, PA, PA, PaA, Ab+PA, PA, Saltando PA, Fireball, Bike Kick
6 Golpes, 24%: PA, PA, PaA, Ab+PaA, Bike Kick, Fly Kick
7 Golpes, 26%: Saltando PA, PA, PA, PaA, Ab+PA, Saltando PA, PaA

Combos de Esquina
5 Golpes, 36%: Saltando PaA, Saltando PaA, PB, Bike Kick, Fly Kick
5 Golpes, 36%: Saltando PaA, Saltando PaA, Saltando PA, Air Fireball, Fly Kick
4 Golpes, 31%: Saltando PaA, Saltando PaA, Bike Kick, Low Fireball
6 Golpes, 47%: Saltando PaA, Saltando PaA, Saltando PA, PaA (en el aire), Bike Kick, Flying Kick

Combos con Armas
6 Golpes, 32%: Saltando PA, PA, PA, PaA, PaA, At, At, PaB
3 Golpes, 24%: Saltando PaA, Saltando PaA, At+PB

Reiko

Combos Aereos
4 Golpes, 25%: PA, Saltando PA, PaA, Tele Slam
5 Golpes, 30%: PA, Flip Kick, PA, Saltando PaA, Tele Slam
6 Golpes, 34%: PA, Flip Kick, PA, Saltando PaA, Flip Kick, Uppercut

Combos de Piso
8 Golpes, 36%: Saltando PA, PA, PA, PaA, Ab+PaA,Flip Kick, PA, Stars
5 Golpes, 17%: PA, PA, PaA, Ab+PA, Tele Slam
8 Golpes, 43%: Saltando PaA, PA, PA, PaA, PaA, Flip Kick, PA, Jumping PaA

Combos de Esquina
4 Golpes, 27%: Saltando PaA, Saltando PaA, PA, Stars
3 Golpes, 20%: Saltando PaA, PB, Flip Kick
5 Golpes, 36%: Saltando PaA, Saltando PaA, Saltando PA, PaA, Tele Slam

Combos con Armas
6 Golpes, 33%: Saltando PA, PA, PA, PaA, Ab, At+PA
3 Golpes, 32%: Saltando PaA, Saltando PaA, At+PB

Sonya

Combos Aereos
3 Golpes, 17%: PA, PA, Square Wave
4 Golpes, 21%: PA, PA, Saltando PaA, Fireball
4 Golpes, 22%: PA, Cartwheel Kick, Saltando PaA, Air Throw

Combos de Piso
8 Golpes, 40%: PA, PA, PaA, Ab+PA, PA, Cartwheel Kick, Saltando PaA, Air Throw
4 Golpes, 24%: PA, PA, PaA, Fireball
10 Golpes, 60%: PA, PA, PaA, PaA, Cartwheel Kick, PB, Cartwheel, Saltando PaA, Air Throw, Leg Grab

Combos de Esquina
4 Golpes, 30%: Saltando PaA, Saltando PaA, PA, Leg Grab
3 Golpes, 28%: Saltando PaA, Saltando PaA, Bike Kick
5 Golpes, 38%: Saltando PaA, Saltando PaA, Saltando PA, Saltando PB, Air Throw

Combos con Armas
4 Golpes, 28%: PA, PA, PaA, Ad, Ad, PaB
3 Golpes, 24%: Saltando PaA, Saltando PaA, At+PA
5 Golpes, 38%: Saltando PaA, PaA, Ab+PaA, Cartwheel Kick, At+PB

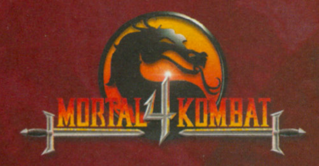
Reptile

Combos Aereos
3 Golpes, 14%: PA, PA, Acid Spit
5 Golpes, 26%: PA, Saltando PaA, Crawl, PA, Dash Punch

Combos de Piso
6 Golpes, 33%: PA, PA, PaA, Ab+PA, Crawl, Dash Punch
5 Golpes, 32%: Saltando PaA, Saltando PaA, Crawl, PA, Dash Punch
6 Golpes, 26%: PA, PA, PaA, Ab+PA, PA, Acid Spit

Combos de Esquina
7 Golpes, 42%: Saltando PaA, Saltando PaA, Crawl, Ab+PaA, Crawl, Dash Punch
4 Golpes, 29%: Saltando PaA, Saltando PaA, Saltando PA, PaA (en el aire)
7 Golpes, 44%: Saltando PaA, Saltando PaA, Saltando PA, PaA (en el aire), Crawl, PA, Dash Punch

Combos con Armas
6 Golpes, 36%: PA, PA, PaA, PaA, PaA, At, At, PaB, PaB
4 Golpes, 29%: Saltando PaA, Saltando PaA, Crawl, At+PA
3 Golpes, 27%: Saltando PaA, Saltando PaA, Saltando PB



Sub Zero

Combos Aereos
5 Golpes, 17%: PA, Freeze, PA, Saltando PaA, Slide
5 Golpes, 19%: PA, Freeze, Saltando PaA, Saltando PaA, Slide
5 Golpes, 14%: PA, Freeze, Saltando PA, PaA, Slide

Combos de Piso
9 Golpes, 43%: Saltando PaA, Freeze, Saltando PA, PA, PA, PaA, Ab+PA, Saltando PA, Saltando PB
7 Golpes, 19%: Freeze, PA, PA, PaA, Ab+PA, Saltando PaA, Slide
7 Golpes, 29%: Saltando PA, PA, PA, PaA, Ab+PA, Saltando PaA, Slide

Combos de Esquina
4 Golpes, 16%: Saltando PaA, Saltando PaA, PA, Silde
4 Golpes, 29%: Saltando PaA, Freeze, Saltando PA, Saltando PB

Combos con Armas
5 Golpes, 21%: PA, PA, PaA, Ab, Ad+PaA, At+PB
6 Golpes, 22%: Freeze, Uppercut, Freeze, Uppercut, Saltando PA, PB
7 Golpes, 32%: Saltando PA, PA, PA, PaA, PaA, Ab, Ad+PaA, At+PB

Tanya

Combos Aereos
3 Golpes, 17%: PA, Saltando PaA, Air Fireball
6 Golpes, 40%: PA, Saltando PaA, Corkscrew Kick, Saltando PaA, Corkscrew Kick, Flip Kick
5 Golpes, 44%: Saltando PaA, Corkscrew Kick, PB, Corkscrew Kick, Flip Kick

Combos de Piso
8 Golpes, 35%: Saltando PA, PA, PA, PaA, Ab+PA, PA, Saltando PA, Saltando PB
7 Golpes, 34%: Saltando PA, PA, PaA, Ab+PaA, Corkscrew Kick, Flip Kick
5 Golpes, 20%: PA, PA, PaA, Ab+PA, Fireball

Combos de Esquina
5 Golpes, 36%: Saltando PaA, Saltando PaA, PA, Corkscrew Kick, Uppercut
4 Golpes, 29%: Saltando PaA, Saltando PaA, Saltando PA, Saltando PB
6 Golpes, 48%: Saltando PaA, Saltando PaA, PA, Corkscrew Kick, PA, Flip Kick

Combos con Armas
6 Golpes, 32%: Saltando PA, PA, PA, PaA, PaA, Ad, Ad, PaA
3 Golpes, 28%: Saltando PaA, Saltando PaA, PB
3 Golpes, 49%: Tirar la Piedra, Corkscrew Kick, Uppercut (en una esquina)

Como sacar a Goro

Primero hay que terminar el juego con Shinnok. Una vez que lo hayamos terminado, en el menú de selección de los personajes, seleccionar Hidden con la tecla de bloqueo y mantenerla apretada, a la vez que movemos tres veces hacia arriba y una a la izquierda, para seleccionar a Shinnok, y apretamos la tecla de correr, sin soltar el bloqueo, mantener las dos teclas precionadas por 5 segundos, y cuando comience el kombate seremos GORO.

Como sacar a Noob Saibot

Primero hay que terminar el juego con Reiko. Una vez que lo hayamos terminado, en el menu de selección de los personajes, seleccionar Hidden con la tecla de bloqueo y mantenerla apretada, a la vez que movemos dos veces hacia arriba y una a la izquierda, para seleccionar a Reiko, y apretamos la tecla de correr, sin soltar el bloqueo, mantener las dos teclas precionadas por 5 segundos, y cuando comience el kombate seremos NOOB SAIBOT.





Nuevos Versus Kodes

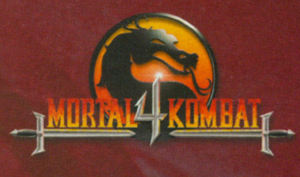
En el modo VS (uno contra otro), se pueden ingresar códigos que alteran al juego de alguna manera. Son 6 íconos y cada jugador controla 3. El jugador 1, controla los tres íconos de la izquierda y el jugador 2, los tres de la derecha. Estos íconos se pueden cambiar con las siguientes teclas: PB (puñetazo bajo) para el primer ícono, B (bloqueo) para el segundo ícono y PaB (patada baja) para el tercero (estas teclas son las mismas para el juador 1 y 2). En la tabla que sigue, las columnas con los jugadores 1 y 2, indican la cantidad de veces que se debe precionar cada tecla. Por ejemplo para ingresar el códico para el Kombate Randper, cada jugador tiene que precionar 3 veces PB, B, PaB.

Jugador 1	Jugador 2	Efecto
123	123	Se gana con un solo golpe
012	012	Modo Noob Saibot
020	020	Lluvia roja
050	050	Kombate explosivo
100	100	Desactiva los disparos
010	010	Desactiva el "Maximun Damage"
110	110	No hay tiros ni "Maximun Damage"
111	111	Armas libres, caen armas al azar
222	222	Comienza con un arma al azar
333	333	Kombate Randper
444	444	Comienza con armas
555	555	Muchas armas
666	666	Kombate silencioso
321	321	Modo Big Head (Cabeza grande)

Kodigos para seleccionar un escenario

Jugador 1	Jugador 2	Escenario
011	011	Goro Lair
022	022	The Well
033	033	Elder God's
044	044	The Tomb
055	055	The Rain
066	066	Snake
101	101	Shaolin Temple
202	202	Living Forest
303	303	Prison
313	313	Ice Pit Level

Armas y uniformes secretos



Para acceder a las armas y a los uniformes secretos hacer lo siguiente: En la pantalla de selección del personaje , mantener apretada la tecla START, y apretar cualquier tecla de golpe (patada o puñetazo). Si mantenemos apretada la tecla START y presionamos cualquier tecla de golpe una vez, haremos girar la foto del personaje una vez, si presionamos cualquier tecla de golpe dos veces (siempre manteniendo apretada la tecla START) haremos girar la ventana dos veces y si presionamos cualquier tecla de golpe tres veces (manteniendo apretada la tecla START) haremos girar la ventana tres veces.

Personaje	Hacer girar una vez	Hacer girar dos veces	Hacer girar tres veces
Scorpion	Uniforme alternativo	Uniforme de Smoke+Calavera Arma: Mace Club	Arma: Curved Blade
Rayden	Uniforme alternativo	Uniforme del MK2 Arma: Blade Wheel	Arma: Kali Dagger
Kai	Uniforme alternativo	Arma: Rayden Staff	Ropa motoquera y anteojos Arma: Spiked Club
Reptile	Uniforme alternativo	Uniforme del MK2	Arma: Spiked Club
Johnny Cage	Uniforme alternativo	Arma: Kali Dagger	Uniforme: Traje Arma: Pistola
Tanya	Uniforme alternativo	Arma: Ice Wand	Uniforme: Vestido negro Arma: Hammer
Reiko	Uniforme alternativo	Arma: Dragon Sword	Arma: Crossbow
Jax	Uniforme alternativo	Uniforme blanco Arma: Spear	Arma: Kali Dagger
Jarek	Uniforme alternativo	Arma: Wood Hammer	Arma: Wood Hammer
Quan Chi	Uniforme alternativo	Arma: Wide Blade Sword	Arma: Crossbow
Fujin	Uniforme alternativo	Arma: Spiked Club	Arma: Spear
Sub Zero	Uniforme alternativo	Uniforme congelado Arma: Axe	Arma: Dragon Sword
Shinnok	Uniforme alternativo	Arma: Broad Sword	Arma: Boomerang
Liu Kang	Uniforme alternativo	Uniforme de Kung Fu Arma: Dragon Sword	Arma: Dragon Sword
Sonya	Uniforme alternativo	Arma: Kali Dagger	Uniforme violeta Arma: Mace Club











correo de lectores

EL LUGAR IDEAL PARA QUE LOS LECTORES EXPRESEN SUS OPINIONES

FELICITACIONES Y PREGUNTAS

Hola amigos de XTREME PC:

Les envío este Mail con el motivo de felicitarlos por dos motivos: 1) La Famosa y Esperada Página Web Está EXCELENTE, los gráficos ,las opciones, los menúes, todo perfecto. 2) la revista, como siempre, perfecta.

Cambiando de tema, con respecto al número 8 estuve leyendo el correo de lectores, me asombró la cantidad de mensajes que le respondían a otros lectores, por ejemplo, quejarse por una opinión diferente o un mal entendido me parece que está de más, que, y ésta es MI opinión, cada uno debería mandar su idea y RESPETAR la del otro, si no, no va a ser un correo de lectores sino un lugar donde cada uno quiere imponer su opinión, y de esta forma olvidar de que se trata la revista, Video Juegos, diversión, ocio.

Quisiera saber la fecha de salida de los siguientes juegos: Resident Evil 2 y Command & Conquer 2.

Desde ya Muchas Gracias

P.D : Existen trucos para el Commandos

Sebastian Valdes Mavrakis
cleo@pinos.com

Por ahora no hay fecha de salida para el R. Evil 2, y el Command & Conquer 2 debería salir para fines de este año. En el Commandos, tipeá "GONZO1982" y después "CTRL+I" para modo Dios.

SOLO EL TIEMPO LO VERA...

¡¡Hello Xtreme!!

Me siento defraudado por ustedes. Mis razones son más que justificadas ya que les mandé 5 o 6 cartas (fuera de joda) y desde el Nº5 mis cartas no figuran, ni siquiera un pedacito recortado, nada de nada.

Mis pensamientos fueron dos: 1) El correo de Alberdi y Oliden (Mataderos) es una bosta. 2) Ustedes solo leen 7 u 8 cartas de las primeras que les llegan (que deben ser "más" de 7 u 8) y sólo esas pocas que leen las publican.

(Elijan y contesten una opción)

Otra opción no habría ya que pienso que no son robots que se leen todas las cartas que les llegan, sino que las van leyendo y publicando en diversos números de su revista. Pero conmigo no habría esa opción ya que hace varios meses que mando las cartas y como ya les dije mis cartas no se ven en la revista. Quizás mis cartas no sean graciosas, con puteadas e insultos como boludo, etc., pero porque no tengan esa clase de palabras no hay derecho a dejarme con dudas que pretendo saber.

Cambiando el tema, y díganme si están de acuerdo o no ¿Qué les pareció el Unreal? Fuera de joda, pensaron que merecía un 95%, sus gráficos son impresionantes, ¿pero la diversión y la jugabilidad han quedado en el tiempo? Les confieso que sigo jugando al Sam & Max y al Monkey 1 y 2 y me divierto más que con juegos como el Unreal, y además no dijeron ustedes en aquel Nº5 en el review del Nightmare Creatures que no valía tanto la pena los gráficos sino también su jugabilidad.

Pienso que los tres mejores juegos de la PC son Worms 2 en 1er lugar, FIFA '98 2do lugar y GTA (dosis moderada de este) 3er lugar.

¿Qué demonios ha pasado con las compañías de software? ¿No les queda ningún género de juegos por inventar? ¿Nos esperarán por la eternidad juegos del mismo tipo de los ya inventados en el pasado? Sólo el tiempo lo verá...

Preguntas: 1) ¿Hay trucos del Worms 2 que no sean para Multijugador? 2) En el Carmageddon, ¿cómo juego en el modo de un sólo jugador con todos los autos?

PD: Aflojen todos con las computadoras y salgan a jugar a la pelota a los parques.

Esteban Bauer - Alias "Laxante"
Capital Federal

Mirá, Esteban, la cosa es bien sencilla: Para empezar los correos no son una joyita (eso lo sabemos todos) pero llegan tus cartas regularmente, y las leemos TODAS, al igual que las del resto de nuestros lectores y TODOS los e-mails que recibimos. La cantidad de mensajes que recibimos es enorme, pero fue una constante nuestra leer TODO lo que llega. Los e-mails se contestan en su totalidad, pero el problema surje con las cartas, que sólo se pueden cnstestar por este medio, entonces lamentablemente muchas se quedan en el camino. Y no las elegimos por ser graciosas o contener puteadas, sino porque muchas veces representan las dudas de muchos, y creemos que identifican a la mayoría de los lectores. Tampoco por cuestiones de espacio podemos contestar por este medio a todos los que nos piden trucos para determinados juegos, porque tampoco ese es el fin del correo. Por eso he dicho varias veces que lo más conveniente es tener una cuenta de e-mail, y así la comunicación puede ser más fluída entre los lectores y XTREME PC.

Espero que con esto quede el tema aclarado para vos y para los que se han tomado el tiempo de escribirnos, y que lamentablemente no han visto su carta en esta sección. Pero lo importante es que sepan que leemos todo lo que nos llega, y lo que ustedes opinan para nosotros es muy importante, ¿ok?

El tema del Unreal y si merece el puntaje que tuvo es el siguiente: Por un lado, creemos que es un juego totalmente innovador, con gráficos y sonido increíbles, así que no hay duda que merece el puntaje que tiene. Tal vez si vos sos fanático de las aventuras gráficas (otro género apasionante, sin dudas) no veas al Unreal o al Quake como tus juegos favoritos, pero son los favoritos de muchos lectores (como podrás ver en una carta que sigue).

Las compañías tal vez no estén pasando por un momento excelente, pero te aseguro que están preparando para este año y el que viene, una inmensa cantidad de cosas que nos van a dejar con la boca abierta a muchos...

1) No, los trucos son sólo para Multiplayer. 2) En la pantalla que tiene la selección de mapa, vehículo, comenzar la carrera, etc. tipeá ENABLE (rápido) para tener acceso a todos los autos y pistas.

¡SOY UN INCOMPRENDIDO SOCIAL!

Estimada XTREME PC:

Me llamo Lisandro, les escribo desde V. López tengo 13 años (casi 14), con respecto a lo del CD me parece una buena idea que sea opcional, traten de no excederse mucho con el valor. Con respecto a lo de la piratería, coincido con El Pardo, la gente tiene que recurrir a los juegos copia porque los originales sobrepasan los precios que ella puede pagar y además no hay ninguna diferencia entre ellos. Espero que la gente coincida conmigo, sé que a muchos le pasa lo mismo. Quería contarles que soy un loco por La PC, más precisamente por los arcades en 3D y las aventuras gráficas, la saga Monkey Island en especial. Se podría decir que soy un incomprendido social ya que mis compañeros de colegio no poseen PC (¿pueden creerlo? ¡Están locos!), Tal vez sea esa la razón de que cuando hablo de juegos de PC nadie me escucha y hasta a veces mi ignoran, o será que soy inbancable ¡Pero basta! Mi objetivo no era aburrirlos con mis problemas sino que me contestarán algunas dudas ya que si no hubiera alguna revista como ustedes todas mis dudas quedarían sin resolver. 1) ¿Falta mucho para la salida del SIN? 2) ¿Cuál es la marca más recomendada de Scanners sin que pase los $250? 3) ¿Los juegos que saldrán el año próximo funcionarán bien sin placa aceleradora? 4) Unos de mis grandes deseos es algún día tener Internet ¿cuánto cuesta más o menos por mes (incluyendo el teléfono)? 5)¿Qué unidad de disco portátil, que se pueda escribir es la mejor (zip, jazz, superdisk, o algún otro)? 6)¿Qué Arcade 3D me recomiendan(que no sean el Quake II ni el Unreal). 7) Traten de hacer la review de Rebellion(Star Wars) ya que según la propaganda de la revista parecía interesante. 8) Un amigo bajó unos trucos de Internet para el MK4, los cuales (según él) no funcionan. El truco es para manejar a Goro "Seleccionar hidden, subir tres cuadros, uno a la izquierda, y presionar run y bloqueo a la vez ¿Está bien el truco o mi amigo no sabe nada? 9)¿En qué valor esta una 486dx2 66MHz

con 16 MB, una placa de video de 1mb, CD de 2x y HD de 540 MB, sin ofender a los que la posean, una verdadera antigüedad, (no es para comprarla sino para venderla)?

Espero no causarles problemas con mis inquietantes preguntas, ya que es la primera vez que escribo a una revista, que por cierto es la mejor, ¡¡y encima Argentina!!

Sin nada más que decir los saluda atte. su fiel seguidor:

Lisandro Martinez
Vicente López

1) La fecha de salida del Sin es para Octubre. 2) Una marca excelente de scanners es UMAX. Fijáte los precios que bajan constantemente. 3) Depende la máquina que tengas. La placa aceleradora siempre ayuda, sino es en velocidad, es en calidad gráfica. 4) Los abonos salen un promedio de $35 por mes más la cuenta de teléfono, que puede ser una cantidad similar extra. 5) Son todas buenas, pero por conocida te recomendaría el Zip. 6) Por supuesto el Sin y el Half-Life, por mencionar dos... 7) Está un poco viejito para el review... 8) Fijáte los trucos del MK4 de esta revista.

LA MAQUINA DEL TIEMPO

Maestros de Xtreme PC:

Ante todo los quería felicitar por la excelente cobertura en E3, y se justifica que se hayan sacrificado algunas secciones. Me parece brillante la idea del CD opcional y creo que a todos los lectores les va a gustar. Espero que pronto lo pongan en práctica.

Un día después de leer el review del Unreal, me jugué y me lo compré. No me arrepiento en lo más mínimo de habérmelo comprado. Es casi perfecto en todos los aspectos. Los gráficos son de los mejores que ocuparon mi monitor, el sonido bárbaro, y la adicción... ni hablar. Jugando a Unreal en cualquiera de sus modos de juego las horas se pasan volando. Por último, cabe señalar la inclusión del modo "botmatch", un gran acierto. Le recomiendo este juego a todo el mundo que tenga una máquina como para ejecutarlo de forma decente.

Unas preguntitas: 1) Teniendo una Pentium 233 MMX ¿Hay mucha diferencia entre una placa con Voodoo 1 y una con Voodoo 2? ¿Cuál me conviene comprar teniendo en cuenta un futuro upgrade a medio plazo de mi máquina a Pentium II? 2) ¿Van a hacer el preview de Outwars? Me gustaría saber que opinan ustedes, ya que probé una versión preliminar y me pareció muy adicitivo. 3) ¿Me podrían informar si existe algún programa en el mercado para adelantar el tiempo? No puedo contener las ganas de jugar a tantos prometedores títulos como ser el Half-Life, Sin, Need for Speed 3, Blood 2, Duke Nukem Forever, etc. También me atrae mucho la idea de poder jugar a todos esos juegos de guerra que planea sacar Novalogic.

Sin más, me despido sin otra cosa que hacer que agradecerles por su gran labor.

Aguante XTREME PC y Boca carajo.

Andrés Mc Cormack
San Nicolás - Buenos Aires

1) Si vas a pensar en un futuro upgrade de la máquina, yo te recomiendo una Voodoo 2. 2) No, porque el juego ya está a la venta, y los previews son para juegos que todavía no salieron. 3) Si, el Time Machine 2.0 :)

LA CALLE MADISON

Experto grupo de XTREME PC:

Ante todo muchas gracias por responder mi carta, y el motivo de la misma es saludar a un compañero de gustos llamado Rolando José Paolone, que lo llamo de esa manera puesto que soy fiel a Boca y mi mayor gusto en juegos son las aventuras gráficas, que son mi pasión. Por otra parte me gustaría cerrar una herida que ha quedado pendiente en el correo de lectores, la cual consistió en el mal trato que se ha dado entre lectores como Marcelo Ricardo Macchi y Diego Martín Sánchez. Quisiera felicitar a Marcelo por no dejarse pisotear y quisiera decir que no estoy a favor ni en contra de ninguno, puesto que quiero aclarar que todos los que escribimos somos personas con los mismos gustos, en este caso la informática, y que pertenecemos a un mismo país, por lo tanto no veo razón alguna el estar discutiendo (fuertemente) por quien tiene la verdad en su boca.

Gracias a la revista por toda su buena onda que nos tira cada mes, y me gustaría que enviasen un informe sobre el Tomb Raider III, que escuché que iba a salir.

José Calvo
Mar del Plata

Gracias por enviarnos tu cuento "La Calle Madison". Está muy bien redactado y realmente se nota que te gusta escribir con toda el alma. Seguí así!

TRUCOS PARA EL DOOM

Amigos de XTREME PC:

Me llamo Federico y tengo 14 años. Los sigo desde que me enteré en el programa Nivel-X que salía la revista, y ahora la colecciono, pero si me hubiera enterado antes tendría todos los números.

Mi computadora es una Pentium 133 con 8 MB de RAM y tengo el juego Doom; voy por la pantalla 9 y no la puedo pasar después de haberle ganado a todos los enemigos. Cada vez que subo las escaleras que se encuentran adelante, aparecen muchos enemigos que me derrotan en un instante. ¿Cómo puedo hacer para continuar y terminar el juego?

Muchas gracias.

Federico Zabala
Capital Federal

Acá te doy el truco para ser invencible en el Doom: Mientras jugás, escribí IDDQD. Para todas las armas y llaves el truco es IDKFA.

FANATICO DE JUEGOS 3D

Me llamo Andrés, tengo 21 años, estudio en la Facultad de Ciencias Naturales, Paleontología, compro su revista desde el primer número, y me parece excelente. Al comprar la revista la leo en el día, y al terminarla rápido medio que me arrepiento porque voy a tener que esperar un mes hasta el próximo número.

Les cuento que soy muy fanático de los juegos en primera persona, el Unreal me parece un juego espectacular, y lo estuve esperando hace años, lo único que no me gusta es que le faltaron algunos detalles, por ejemplo que los enemigos al dispararle no queden lastimados como en el Quake 2, y también que los enemigos desaparezcan cuando mueren, parece como si Nintendo lo hubiera pedido, como pasó con el Turok, si no faltaran esos detalles yo le hubiera dado 100 puntos.

1) Ustedes en la revista número 9 en la sección E3 contaron que del Prey sólo vieron un video, en el caso que se acuerden, en este se vio más o menos como va a ser el juego final, no era nada del otro mundo? 2) ¿Saben cuál va a ser el engine del Quake Arena, éste va a ser parecido al de Messiah, con movimiento muscular, etc? 3) Para cuando sale Trespasser, Resident Evil 2 y la placa de video TNT, ya que estoy ahorrando para comprarme una Monster 2, pero tengo miedo de comprármela y que después al poco tiempo salga una mejor. 4) ¿Saben algun truco para que los enemigos del Unreal no te vean? 5) Manden trucos para el Deathtrap Dungeon.

PD: Quake II: The Reckoning, no me gustó mucho, ya que tiene un sólo monstruo 100% nuevo, que es el que aparece primero en el juego, ustedes dicen que tiene varios enemigos, ¿acaso están contando también a los enemigos originales del Quake 2, y que en este pack fueron modificados sólo un poco?

PD2: Los felicito por el buen trabajo que hicieron de la E3, como me gustaría ir al año próximo, pero lamentablemente es para la prensa nada más.

Andrés Falero Alemán
Isidro Casanova

1) El juego parece tener un engine totalmente novedoso que promete mucho, y la gente de 3DRealms dice que no se parece en nada a lo visto hasta ahora. 2) El engine supongo va a ser una modificación del Quake 2, ya que lo más importante que se va a cuidar es la parte Multiplayer, y después la parte gráfica. 3) El Trespasser tiene fecha para Agosto-Septiembre de 1999. Las placas con el nuevo chip TNT ya están a la venta en Estados Unidos, no bien tengamos alguna al alcance la vamos a revisar. 4) Escribí en la consola INVISIBLE. 5) En el juego tipeá ELVIS para vida infinita. 6) Sí, contando las modificaciones y el Repairbot, otro enemigo nuevo. 7) Puede ir público, no solamente prensa. La entrada cuesta u$s 75. Lo caro es llegar a Los Angeles. ¿Porqué no harán E3 en Mar del Plata, digo yo? :)

MORE BLOOD, PLEASE...

Queridos amigos de XTREME PC:

Me llamo Lisandro Espinach y tengo 12 años. Yo no colecciono la revista pero pienso hacerlo. La revista, por supuesto, está muy buena y blah, blah, blah... Yo quería saber si me podrían dar algunos

trucos del Blood, como invulnerabilidad y tener todas las armas.

Atentamente:

Lisandro Espinach
Capital Federal

Como no, Lisandro! Tipeá estos códigos mientras jugas al Blood para: GUNZ = Todas las armas NOCAPINMYASS = Invencibilidad. Suerte!

DECEPCIONADO

Debo decirles lo muy decepcionado que me siento de ustedes, ya que pensaba que eran más profesionales. Esto se debe a que yo (Paul Herrmann) leí en el número 7 (Mayo) que en el número 8 iban a poner el review del "Quest for Glory 5" y al final no lo pusieron. Esto me dolió mucho al ver qure no estaba, ya que soy un gran fanático de la saga "Quest for Glory" y también de su revista.

Pero no se preocupen, los perdono, y creo que habrán tenido sus razones y que a penas puedan la pondrán. 1) Me pregunto si me podrían recomendar una placa de video 2D o 2D/3D que no sea Diamond y que salga entre 150/200 pesos. 2) ¿Cuándo creen que van a salir estos juegos? (digan más o menos el mes): Quest for Glory V, King Quest VIII, Baldur's Gate, Diablo 2.

Me despido felicitándoles por una de las mejores revistas que conozco (aunque tenga un par de errores). Chau!

Paul Herrmann
Capital Federal

Si, tuvimos una excelente razón para no publicar el review del Quest for Glory V... ¡El juego no salió!

Como sabrás, la revista depende de que las compañías cumplan con las fechas de salida, y esto ocurre en muy pocos casos. Obviamente, no bien el juego esté disponible, vamos a hacerle el review como corresponde. Lo que más me extraña de tu carta es que te enojes porque no hicimos el review, ¿y después me preguntes la fecha de salida del juego? Con esto supongo que sabés que no salió, y que por lo tanto es imposible para nosotros hacer el review...

1) La Matrox M3D o alguna de la compañía... Aunque no sé porqué no te gustan las Diamond, que son bárbaras. 2) King Quest VIII: Septiembre-Octubre 1998 / Diablo II: Mayo 1999 / Baldur's Gate: Octubre- Noviembre 1998 / Quest for Glory V: Noviembre - Diciembre 1998.

CANOPUS PURE 3D II Y DVD'S

Revista XTREME PC:

Mi nombre es Martín, quería comunicarme con ustedes por distintos motivos. Primero que nada me gustaría felicitarlos por su laburo. Pareciera que la revista la hacen para mí; y como si fuera poco es Argentina.

Bueno, la duda que tenía era sobre aceleradoras 3D. Mi idea era comprarme una placa con chip Voodoo 2, más precisamente una Monster 3D II 12 MB PCI; pero ahora me entero de que salió (o por lo menos la ví en el diario) la Canopus Pure 3D II, con chip Voodoo 2 y con salida al televisor. Quería saber si esto es verdad, si es así, ¿Conviene comprarla? ¿Porqué no le dan tanta bola? ¿Posee buena calidad y perfomance? ¿Cómo se compara con la Monster 3D II? ¿Qué me dicen de la salida para la televisión, es buena? ¿Cuántos MB posee? ¿Cuál es su precio acá y en los EEUU? ¿Ya salió de verdad o está por salir y hay algunos adelantados? Les hago estas preguntas porque la primera versión de esta placa era, según ustedes, muy buena, y con excelente salida a la TV. Si no salió esta placa, y era un verso (como muchos de los que aparecen en el diario) ¿Va a salir una buena placa Voodoo 2 con salida al televisor?

Si yo tengo una Monster II, por ejemplo, conectada a una placa 2D con TV output, ¿Puedo disfrutar del Quake 2 en mi televisor, en 3D (es decir, usando la Monster)? Si es así que placa 2D con salida a la tele me recomiendan? Díganme la mejor y otra muy buena, pero más económica (nombre, marca y precio).

Otra cosa que tenía ganas de comprarme era un DVD-ROM ¿Cuál me recomiendan? ¿Qué características tiene?, precio acá y en los EEUU. Según tengo entendido tienen salida al televisor: ¿Posee tan buena calidad como el DVD-Video (cuando se enchufa a la tele)? Me parece lógico que el sonido salga por los parlantes de la computadora; pero, igualmente, ¿Posee alguna salida de sonido extra o algo así? ¿Hay algún DVD-ROM que grabe CD-R o CD-RW? ¿Qué ventajas y desventajas tiene el DVD-Video sobre el DVD-ROM? ¿Porqué sale más caro el DVD-Video? Me pueden explicar eso de las normas: Que dividieron el planisferio en no sé cuantas partes, cada una con su propia norma, que una no es compatible con la otra, etc. ¿Esto está implementado en el DVD-Video, en el DVD-ROM, o en ambos? ¿Si me compro un DVD-ROM en EEUU voy a poder usarlo perfectamente acá?

¿Qué programa usan para medir los cuadros por segundo del Quake 2 y los otros juegos?

Gracias por su atención:

Martín
Capital Federal

Si, la placa es espectacular, y si la viste en venta en algún comercio de acá, y es la de 12 MB, comprala, ya que te va a permitir ver los juegos igual que la Monster 3D II, y además tiene salida para TV, por lo que vas a poder disfutar del Quake 2 en tu televisor. El precio de la placa tendría que ser similar al de la Monster 3D II (tal vez algo más por lo de la salida de TV)

El DVD-ROM que te aconsejamos es el de Creative, que es una muy buena opción, y fácil de conseguir acá. El precio del kit en Argentina es $100 más caro que en USA ($350 en Argentina), lo que te garantizaría tener el respaldo de la casa en donde lo compraste, cosa que vas a perder si lo traés de USA. La calidad es similar a la del DVD-Video, y podés conectar la placa de sonido a un auxiliar de tu equipo de música (no la placa decodificadora MPEG, que tiene una salida especial para un equipo que acepta cinco parlantes, y sale algo así como $1000 en Argentina). No hay DVD que graben CD-R o CD-RW, no por lo menos a un costo razonable, ya que hay grabadoras de DVD pero son carísimas, y las normas de los DVD son 6 en total, (Argentina es Zona 4), y el programa de DVD te permite configurar la zona 4 veces, que puede ser la nuestra, o la de USA, que es Zona 1.

Casi todos los juegos que utilizan placas aceleradas tienen su propio sistema para medir los cuadros por segundo. Todos son diferentes.

NI A GANCHOS

Amigos de XTREME PC:

Espectacular el número 9, impresiona la sección de previews por la cantidad de juegos que se vienen, ¡es una locura!, ni hablar de la sección de hardware y el sorteo Battlezone. El reportaje de Pergolini estuvo genial ¡Los felicito! Tengo una inquietud:

Es sobre la copia de juegos, ya que en muchos locales venden juegos como el FIFA: RTWC '98 o el Tomb Raider por $30 o $40, no en CD's grabables sino en copias de fábrica. ¿Cómo es esto? es piratería ilegal o está permitido?

Otra inquietud: Vivo en Bariloche y ni "a ganchos" consigo los juegos de última generación. ¿Cómo puedo hacer para conseguirlos?

Gustavo Escobar
Gusti@bariloche.com.ar

Esos juegos son los que se denominan OEM. Y no son originales, sino copias piratas (iguales que las copiadas en CD's grabables) que vienen masterizadas de China u otros remotos lugares. Para que el juego sea original tiene que venir en caja, y con los respectivos manuales y tarjeta de registración.

Para los últimos juegos tendrías que llamar a los negocios de Capital y ver si hacen envíos a Bariloche.

AMIGOS DEL CYBERESPACIO

¡¡¡ Hola XTREME PC !!!

Les mandamos este mail Leandro Navarro de Bs.As y Juan Pedro de Uruguay, los dos tenemos 14 años y nos conocimos gracias a ustedes, por la parte de correo de lectores en la revista. Juan Pedro mandó un mail a su revista, ustedes la publicaron en la N° 10, entonces Leandro mandó un mail a Juan Pedro y listo, amigos del cyberespacio.

Además queremos decir que si alguien quiere comunicarse con nosotros lo haga a: cseade@montevideo.com.uy o alese@ciudad.com.ar, así podremos intercambiar información de juegos y muchas cosas más.

Queremos agradecerlos y hacerles unas preguntas: 1) ¿Existen trucos para el Pete Sampras '97?

2) ¿Por que puede ser que a mi y a un amigo no nos ande el NBA Live 98?

Muy buena la revista y sigan así.
Bueno, nos despedimos, Un abrazo a todos:

Leandro y Juanpe
Vía Internet

1) No, no hay trucos. 2) Habría que ver que máquina tienen, y si tienen los drivers al día...

TRUCOS PARA EL DARK REIGN

Amigos de XTREME PC:

Me llamo Cristian Andrés Marcet, tengo 16 años

y los quiero felicitar por su excelente revista.

Les escribo con el fin de pedirles los trucos para el espectacular juego Dark Reign, y me gustaría que al final de la revista hagan una lista con los juegos que ya le dieron porcentaje.

¡¡Desde ya muchas gracias y sigan así!!

PD: Sigan mandando trucos de juegos (que es una de las cosas que más me gusta) y que siga así la sección de Reviews (que es la que más me gusta).

Cristian Marcet
Capital Federal

En el menú del juego presioná "SS ADN" y después tipeá:
darkpower = poder máximo
darkinv = invulnerabilidad
dark20000 = 20000 monedas

PELEAS INFANTILES

Queridos maestros del videojuego:

Me llamo Adrián Brojer. Primero quería felicitarlos por la excelente revista que hacen. También quería decirle que soy el poseedor de un MK4. Es una masa, tiene unos gráficos espectaculares. Con el tema del CD, estoy de acuerdo en que sea opcional, ya que los que no poseen internet no tienen la posibilidad de bajar los demos que hay en su maravillosa página de internet. Lo que voy a escribir a continuación es para los lectores (no a todos):

¡¡¡Me tienen repodrido con sus peleas infantiles que arruinan el correo de la revista!!! Por si no lo sabían la sección de correo sirve para hacer preguntas o elogiar a la revista.

Quería preguntarles si hay trucos para el Pandemonium para tener más vidas, y para el World cup 98 (porqué M... no tiene los mundiales del 78 y del 86). También quería saber que puedo hacer con mi monitor ya que está al máximo de brillo y contraste pero se ve muy oscuro.

Saludos:

Adrián A. Brojer
nachobro@yahoo.com

En los passwords poné "VITAMINS" para tener ¡32 vidas! Estos son algunos trucos para el World Cup '98: "ZICO" = Activa la Final Clásica del 82 "HURST" = Activa las Finales Clásicas del 82, 74, 70 y 66 / "KENNY" = Pelota en llamas / "GABO" = Cabezas grandes / "KYLE" = Jugadores esqueletos.

El monitor tendrías que llevarlo a algún lugar que hagan servicio técnico, para que lo calibren desde adentro.

LA FIESTA DE EDUSOFT

Idolos de XTREME PC:

Me dirijo a ustedes nuevamente con el agrado de escribirles esta mi tercer carta.

En esta oportunidad les cuento que fuí a la fiesta organizada por Edusoft el día 14 de Julio, la cual fue espectacular y no puedo decir cuanto me sorprendí con la cantidad de gente que había. El juego me pareció espectacular al igual que la señorita de negro que estaba en el escenario. Obtuve algunos regalos, no los mejores, pero algo es algo.

Otro motivo de esta carta es para preguntarles si Uds. no recibieron mi anterior envío o no la publicaron por su contenido, creo que si fue por el segundo motivo debe estar relacionado a lo que respondieron en la carta de Ariel Guerschanik sobre la ley del DELETE.

También quisiera enviar un saludo a Ariel Gentile de Morón y a todos los que siguen mis principios.

En cuanto al prólogo que pusieron en el correo de lectores de la revista número 9 sería razonable, pero creo que lo más acertado sería aceptar otras propuestas. Si Uds. consideran que el CD se venda aparte será por el bien de todos, es su elección. Aclaro que no cambio mi manera de pensar, pero no deseo que por esta discusión dejen de publicar mis cartas.

Mi propuesta, al igual que muchas, sería que publiquen de vez en cuando un número especial con los regalos que prefieran y al precio que deseen. No recuerdo si la propuesta la hizo Enzo Pretti o algún otro lector, disculpen mi memoria.

Además otro motivo de mi escrito es que no dejen de publicar las cartas a favor y en contra de mi posición.

Por último desearía pedirles algún truco para el juego Rebel Assault, porque el que le dieron a Adolfo Gianfortone no me alcanzó.

En el final de mi carta voy a utilizar palabras de Carlos Mecherione, "espero que cumplan con lo que dicen que le llevan el apunte a todos".

Aguante Star Wars

Diego Martín Sánchez
Ituzaingo- Capital Federal

Lo que le contesté a Esteban Bauer se puede aplicar también a vos: No es que puse tu carta porque no quise, sino por falta de espacio. Pero lo importante es que sepan que se leen.

El truco del Rebel Assault que pusimos para Carlos es el único que hay para este juego.

UN SENTIMIENTO

¡Como andamio, gente!: (no les pongo "amigos de XTREME PC" porque ni los conozco)

Les escribo este mail con el motivo de expresar un sentimiento que alberga mi alma y que me llena de gozo; ¡AGUANTE XTREME, CARAJO!. Son la mejor revista de video juegos para PC que hay en el mundo, es lo que el pueblo informático argentino estaba esperando, sigan así y no se llenen de propagandas (por lo menos no sustituyan la información por propagandas porque todos entendemos que es lo que les da de comer) como otras... (ya saben cual). Tengo 14 años y una Intel Pentium 200 mhz con 64 Mb de Ram y una Graphics Blaster Exxtreme y un disco de 2.1Giga (que ya se me está acabando...)

También escribo para que sepan que el Quake es tan porquería como el Unreal, el Duke Nukem 3D, el Doom y como todos los juegos de ese estilo que son sólo divertidos para jugar en Multiplayer. Los mejores juegos son los de estrategia: ¡esos si que te hacen pensar y que te mantienen tensionado en el juego!, los de futbol (Aguante el WC ´98), alguno que otro simulador de vuelo y, por supuesto, las aventuras gráficas. (como ven me gustan todos los géneros menos los de "tipo-Doom")

Bueno, ya me descargué ahora quiero hacerles una pocas (mentira son bastantes) preguntas: 1) ¿No existe ningún truco para el C&C: Red Alert? 2) ¿Me podrían recomendar un buen juego de estrategia en tiempo real, otro bueno de futbol y un buen simulador de aviones que no sea difícil de manejar? (que no sean el C&C:Red Alert ni el Starcraft ni el WC´98, ni el Fifa RTWC´98, menos que menos el Flight simulator) 3) ¿Cuál es un buen joystick que esté por debajo de los $100? 4) ¿Tienen trucos para el Sim Tower, el SimCity, el SimFarm o para alguno de la saga "Sim"? 5) ¿Cuál es una buena dirección para bajar emuladores que no sea www.davesclassic.com? 6) ¿Qué buen programa me recomiendan para hacer paginas web (que sea fácil de usar)? 7) ¿Qué placa de sonido es mejor la Sound Blaster Awe 64, Monster Sound MX200 o la Diamond Sonic Impact S70? 8) ¿Existe alguna demo del Mortal Kombat 4 en internet? ¿Dónde? 9) ¿Cuál es el mejor programa de chateo además del ICQ? ¿De dónde lo bajo?

Bueno,... me despido de ustedes con un rotundo gracias por la contestación de las preguntas.

PD: Recomiendo estas páginas: www.alpedos.com.ar / www.lachancleta.com.ar www.cyberjuegos.com (ésta está especialmente buena. Se van a cagar de risa un rato)

Diego J. Vecino
vecino@mbox.servicenet.com.ar

1) No. 2) Commandos / Los mejores son esos que mecionaste / El Flying Corps Gold 3) El Sidewinder Precision Pro (sale $99!) 4) Si, pero te los paso por e-mail porque son muchos 5) La verdad es que no me jugaría por otro site 6) El PageMill de Adobe 7) Yo te recomiendo la Monster Sound MX200 8) Por el momento no hay demo disponible del Mortal Kombat 4 9) Un programa para chatear muy popular es el mIRC. La página para bajarlo es la siguiente: www.mirc.co.uk

COMO COMUNICARSE CON XTREME PC

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos.
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por E-MAIL.
Carta: XTREME PC Correo de Lectores - Hipólito Yrigoyen 3718 5to piso (1208) - Capital Federal
E-MAIL: xtremepc@ciudad.com.ar
Las cartas que no aparezcan aquí por cuestiones de espacio serán contestadas por E-MAIL

próximo número

PARA QUE VAYAS SABIENDO QUE ES LO QUE SE VIENE

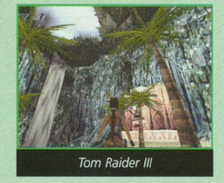
Se viene la primavera y es un buen momento para consultar el cuadro de fechas de salida e irnos preparando para la cantidad de juegos que van a salir durante este periodo hasta la Navidad, como es habitual esperando que salgan a tiempo, sin postergaciones de ningún tipo.

Luego de recorrer el maravilloso mundo de Final Fantasy VII y de volvernos locos en el Sanitarium, nos espera en el próximo mes un nuevo numero de XTREME PC, ni se imaginan las sorpresas que les tendremos preparadas.

Como adelanto podemos decirles que no sólo encontrarán un exclusivo Preview de Grim Fandango, con todos los datos previos a su salida a finales de Octubre, sino además una edición especial de Emuladores, con todos los datos de donde conseguir las ultimas versiones de cada uno y una entrevista exclusiva al único argentino que participa activamente del proyecto MAME. Y para los fanas de las placas 3D será imperdible el informe comparativo de los chips que compiten en este difícil mercado, 3Dfx, TNT y el inminente Banshee. Nos vemos el mes que viene en el que seguramente será otra edición explosiva de ésta tu revista favorita, XTREME PC.

Previews

- Tomb Raider III
- Thief: The Dark Project
- Recoil
- S.C.A.R.S.
- F22: Total Air War
- Dawn of War
- Y todas las novedades...



Tom Raider III

Reviews

- Dune 2000
- House of the Dead
- Sentinel Returns
- Get Medieval
- Rainbow Six
- PC Calcio 6.0/PC Fútbol 6.0 Ext. 1
- Jazz Jackrabbit 2
- Y los últimos lanzamientos...

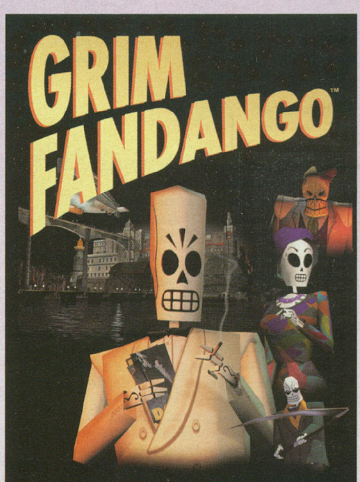


Rainbow Six

Además...

- Hardware: Los últimos accesorios analizados por nuestros especialistas.
- News
- Correo de Lectores
- Secciones: Emuladores, La zona 3D y Lo que viene
- Soluciones: La segunda parte de la guía para el Commandos: Behind Enemy Lines, la solución completa del Sanitarium y mucho más...

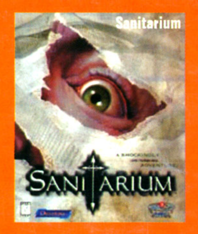




Tim Schaffer, el creador de aventuras clásicas como The Day of the Tentacle o el más reciente Full Throttle, se prepara para sorprendernos una vez más con una historia (como es su costumbre) de lo más original y atrapante. Es difícil estar muerto, sino pregúntenle a Manny Calavera. Quien, atrapado en su propio purgatorio, debe realizar la tarea eterna de ser agente de viajes de la tierra de los muertos. Con un estilo inspirado de clásicos de la cinematografía como Casablanca o Barrio Chino, el equipo creativo le dio a la aventura un toque de film noir. Inspirada en la tradición mexicana del día de los muertos, deberemos ayudar a Manny a conseguir por fin su pasaje de salida de este "cuarto intermedio" entre la vida y la muerte. Lo que te podemos asegurar es que hacerlo será muy divertido e intrigante. No te pierdas en el próximo numero todos los detalles de este nuevo titulo, destinado a ser un nuevo clásico de LucasArts.

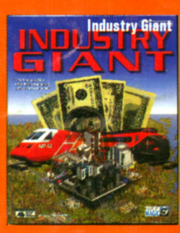


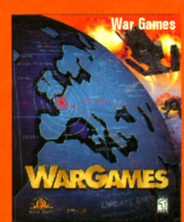
375-1464



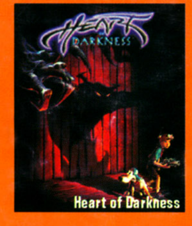














Escenario Vienna p/FS 98



Escenario Singapore p/FS 98



Rainbow Six



WinFiles.com (4cd's)



RedHat PowerTools (6cd's)



Linux Junio 98 (6cd's)



Official RedHat Linux

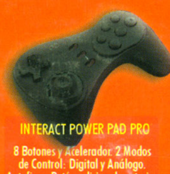


"Lector 36X" "Oferta"

Saitek PC Dash
www.saitekusa.com

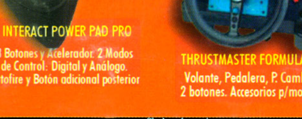


GRAVIS PC GAME PAD PRO
10 Botones Programables
Adaptador para 2 Joysticks,
Incluye Drivers y Utilitarios



INTERACT POWER PAD PRO
8 Botones y Acelerador. 2 Modos
de Control: Digital y Análogo.
Autofire y Botón adicional posterior





THRUSTMASTER FORMULA T2
Volante, Pedalera, P. Cambios,
2 botones. Accesorios p/montaje



Todas las ofertas son con cajas y manuales.

OFERTAS



Activision Heavy Gear



Grand Prix Manager 2



Sim City 2000 en español



Microsoft Close Combat
Manual en español

Sim Tower en español

Av. Córdoba 1170 / 1176 TelFax: 375-1464/5 - e-mail: memotec1@impsat1.com.ar

ENVIOS AL INTERIOR - TARJETAS HASTA 12 CUOTAS

Solicitá al 372-5900 tu catálogo gratis de ofertas y novedades









